

Grüne Sonnen: Poetik und Politik der Fantasy am Medium Videospiel

Illger, Daniel

Veröffentlichungsversion / Published Version
Monographie / monograph

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Illger, D. (2020). *Grüne Sonnen: Poetik und Politik der Fantasy am Medium Videospiel*. (Cinepoetics, 9). Berlin: De Gruyter. <https://doi.org/10.1515/9783110695380>

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer CC BY-NC-ND Lizenz (Namensnennung-Nicht-kommerziell-Keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu den CC-Lizenzen finden Sie hier:
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.de>

Terms of use:

This document is made available under a CC BY-NC-ND Licence (Attribution-Non Commercial-NoDerivatives). For more information see:
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0>

Daniel Illger

Grüne Sonnen: Poetik und Politik der Fantasy am Medium Videospiel

Cinepoetics



Poetologien audiovisueller Bilder

Herausgegeben von
Hermann Kappelhoff und Michael Wedel

Band 9

Daniel Illger

**Grüne Sonnen:
Poetik und Politik
der Fantasy
am Medium Videospiel**

DE GRUYTER

ISBN 978-3-11-069364-5
e-ISBN (PDF) 978-3-11-069538-0
e-ISBN (EPUB) 978-3-11-069542-7
ISSN 2509-4351
DOI <https://doi.org/10.1515/9783110695380>



Dieses Werk ist lizenziert unter der Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International Lizenz. Weitere Informationen finden Sie unter <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>.

Library of Congress Control Number: 2020935605

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.dnb.de> abrufbar.

© 2020 Daniel Illger, publiziert von Walter de Gruyter GmbH, Berlin/Boston
Dieses Buch ist als Open-Access-Publikation verfügbar über www.degruyter.com.

Coverabbildung: Screenshot aus „The Elder Scrolls V: Skyrim“

Satz: Integra Software Services Pvt. Ltd.

Druck und Bindung: CPI books GmbH, Leck

www.degruyter.com

Vorwort

Soweit ich mich erinnere, war Robert E. Howard der erste Autor, den ich mit aufrichtiger Begeisterung las. Freilich ging es mir zunächst nicht um Howards Werk als solches, sondern um seine bekannteste Schöpfung: Conan den Cimmerier.

In den achtziger Jahren erfreuten sich die – damals von Marvel herausgegebenen – Comics um den hünenhaften, schwarzhaarigen Barbaren hierzulande großer Beliebtheit; man konnte sie sogar in dem Dorf kaufen, wo ich aufwuchs. Diese Comics boten ein gerüttelt Maß dessen, was wohl nicht nur Fantasy-Verächter mit dem Genre verbinden: Da gab es einen verwegenen Helden, ausgestattet mit einem unbesieglischen Schwertarm und recht eigensinnigen Moralvorstellungen, der von einem haarsträubenden Abenteuer ins nächste geriet, dabei die halbe Welt bereiste, sich mit allerlei weltlichen und übernatürlichen Schurken anlegte und *en passant* die Herzen zahlloser schöner Frauen eroberte, die wahlweise als *damsel in distress* oder als *femme fatale* auftraten.

Wenig später entdeckte ich die *Conan*-Saga, die in Dutzenden Bänden beim Heyne Verlag erschien und die Erzählungen und Novellen, die Howard selbst geschrieben hatte, mit Romanen verband, die in den Jahrzehnten nach seinem frühen Tod – er beging 1936 Selbstmord – von Bewunderern und Nachahmern verfasst worden waren.

Bis heute kann ich mir das Gefühl der Verheißung vergegenwärtigen, das die Einbände dieser Reihe in mir erweckten. Den oberen Rand zierten, Rücken an Rücken, zwei grün-gelbliche Dämonen, die mit Flügeln, Hörnern, Schild und Krummsäbel bewehrt waren und nur darauf zu warten schienen, sich vom Pappdeckel zu lösen und auf den vorwitzigen Leser zu stürzen. Hingegen prangte unter dem Titelschriftzug (*Conan der Söldner*, *Conan der Freibeuter*, *Conan der Siegreiche* und so weiter) ein Screenshot entweder aus *CONAN THE BARBARIAN* (John Milius, USA 1982) oder *CONAN THE DESTROYER* (Richard Fleischer, USA 1984), welcher zumeist Arnold Schwarzenegger zeigte, der den Cimmerier in beiden Filmen verkörpert hatte.

Eine Weile lang war ich ernsthaft davon überzeugt, das Buch sei umso besser, je grimmiger Schwarzenegger auf dem Titelbild dreinschaute und je martialischer die Pose war, in die er sich geworfen hatte. Freilich erwiesen sich die entsprechenden Prognosen häufig als Irrtümer, was mir wohl eine erste Lehre bezüglich der Einschätzung von Literatur war. Dafür begann ich nach und nach zu begreifen, dass die Geschichten, die von Robert E. Howard stammten, über eine Energetik, eine Überzeugungskraft und eine dunkle Poesie verfügten (wahrscheinlich hätte ich als Achtjähriger andere Ausdrücke benutzt), die man in der epigonalen Literatur zumeist vergeblich suchte.

Ungefähr zur selben Zeit, als ich meine Liebe zu Howards Werk entdeckte, wurde in unserer Familie der erste Computer angeschafft – ein Schneider CPC mit Grünmonitor –, und wenn ich nicht irre, ist BRUCE LEE (Datasoft, 1983) das erste Videospiel, das ich je zu Gesicht bekam. Eine ganze Nacht lang steuerten mein Bruder und ich unser heroisches Pixelmännchen durch eine geheimnisvolle Festung, sammelten Laternen ein, prügeln uns mit anderen Pixelmännchen, die schwarze Ninjas oder grüne Sumoringer darstellten, und versuchten kletternd und springend voranzukommen, auf dem Weg zu einem bösen, Feuerbälle speienden Magier, den man unter Strom setzen musste, um seiner Schätze habhaft zu werden. Noch immer ist mir das hurtige *Tapp-Tapp* von Bruce Lees Trippelschritten im Ohr, und es war dies nicht die letzte Nacht, die ich mit einem Videospiel verbrachte. Möglicherweise kamen auf die Dauer sogar ein paar Nächte zu viel zusammen.

Als Kind wusste ich natürlich nicht, was man unter Eskapismus versteht. Sehr wohl aber war mir bekannt, dass man ratzfatz unter der Brücke enden konnte (ein Dasein als Straßenkehrer oder Müllmann waren die anderen Schreckensvisionen meiner frühen Jahre), wenn man sich weigerte, die harten Tatsachen des Lebens anzuerkennen. In dieser Hinsicht stand es nicht gut um mich. Selbstverständlich hatte es notenschädigende Auswirkungen, Stunden über Stunden mit Fantasy-Romanen und Videospielen zu verbringen. Aber dasselbe galt für exzessives Fußballspielen. Doch war das etwas anderes. Fußballspielen war „Wirklichkeit“; Fantasy-Romane und Videospiele hingegen waren „Nicht-Wirklichkeit“. Es lag etwas Gefährliches, Verwerfliches und Ungesundes darin, die Verbindlichkeit eines gemeinsamen sozialen Raumes zu leugnen, in dem jeder seine Rolle einzunehmen hatte; etwa die eines leidlich fleißigen Schülers, der seine Hausaufgaben macht und sowohl aufs Gymnasium kommen als auch dortselbst bleiben will. Es erwies sich, dass die mir zuge dachte Rolle schlecht mit meinen persönlichen Vorlieben einherging. Als Folge davon kamen mir im Lauf meiner Jugendjahre sowohl die Neigung zum Genre Fantasy als auch zum Medium Videospiel immer mehr abhanden.

Heute sehe ich, dass beiden, Genre und Videospiel, tatsächlich die Weigerung gemein ist, die Idee einer unmittelbar verfügbaren Wirklichkeit, die sozusagen an die Tür klopft, als verpflichtenden Bezugspunkt anzuerkennen. Das Videospiel war schon aufgrund technischer Beschränkungen die längste Zeit außerstande, sich in ein repräsentationales Verhältnis zu jener (angeblich) objektiv gegebenen Realität zu setzen. Und die Fantasy ist, was das betrifft, sogar noch radikaler als andere fantastische Genres. Während die Science-Fiction oft genug Welten entwirft, die sich als (mehr oder weniger) gradlinige Verlängerung unserer Gegenwart in die (mehr oder weniger) ferne Zukunft präsentieren, und

der Horror zumeist ein monströses oder dämonisches Zerrbild unserer Alltagswirklichkeit zeichnet, durchtrennt die Fantasy gewissermaßen die Verbindungsleine. Insofern nämlich, als ihre, wie Tolkien sagen würde, „Sekundärschöpfungen“ letztlich eine ganz eigene Historizität für sich beanspruchen. Um bei Tolkien zu bleiben: Es ist unmöglich, den Kontinent Mittelerde hinsichtlich seiner historischen und politischen Entwicklung – ganz zu schweigen von den ihn bewohnenden Wesen – konsistent auf dem Zeitstrahl der uns bekannten Geschichte zu verorten; wenn man Tolkiens Welt als vorsintflutliche Interpretation unserer eigenen Realität begreifen will, muss man davon ausgehen, dass irgendwann, irgendwie ein ontologischer Bruch stattgefunden hat, der in keiner Weise gekittet werden kann.

Die Fantasy setzt also nicht einfach eine Nicht-Wirklichkeit, sondern, schlimmer noch, eine Gegen-Wirklichkeit ins Werk. Und wie immer man diese Gegen-Wirklichkeiten im Einzelnen politisch bewerten mag – ihr schieres Vorhandensein stellt schon eine Herausforderung dar in einer Zeit, die so utopiearm und positivistisch ist wie die unsere. Ich meine, dass dies ein nicht unwichtiger Grund dafür ist, warum das Genre in feuilletonistischen Kreisen auf derart schroffe Ablehnung stößt: Die Fantasy negiert, qua Existenz, die wesentliche Prämisse des TINA-Prinzips, das bekanntlich weite Teile des politischen Diskurses strukturiert. Woraus sich übrigens die sehr ernste Gefahr ergibt, dass die Einzigen, die noch eine „Alternative“ für sich beanspruchen, am Ende diejenigen sein könnten, die die herrschende neoliberale Logik in Wahrheit mit aller Brutalität durchexerzieren wollen.

Die Anmaßung der Fantasy, eine eigene Wirklichkeit zu erschaffen, gilt zunächst ganz allgemein. Im Zusammentreffen mit dem Videospiel kommt jedoch noch ein Weiteres hinzu. Es ist ja nicht nur so, dass das Medium mittlerweile in der Lage ist, noch die unrealsten Welten mit einer sinnlichen Evidenz auszustatten, die sie zu einem Ort macht, der (in der Fantasie) bewohnbar ist. Vor allem liegt es an den Spielerinnen und Spielern, die Aneignung der jeweiligen Welt auszugestalten, ihr einen Rhythmus und eine Zeitlichkeit zu verleihen – und mitunter sogar zu bestimmen, welche Moralität der Welt in ihrer Ausfaltung zuwächst. Meines Erachtens begründet dieser Umstand, wie ich noch ausführen werde, eine privilegierte Beziehung zwischen Fantasy und Videospiel.

Die vorliegende Studie wird also letztlich von den Fragen umgetrieben, die mich auch als Kind beschäftigten: Was heißt eigentlich Wirklichkeit? Auf welche Weise kann, soll und darf man sich dieser Wirklichkeit annähern? Und in welchem Verhältnis steht die Wirklichkeit einer *Conan*-Erzählung oder eines *Bruce-Lee*-Videospiels zu jener anderen (allgemeiner Wahrnehmung nach hauptsächlich) Wirklichkeit, in der man morgens in die Schule geht und hofft, mittags wieder mit heiler Haut heimzukommen? Natürlich hege ich nicht die Absicht, diese Fragen (oder auch nur eine von ihnen) in der Perspektive

einer systematischen Darlegung zu beantworten. Allerdings will ich ihnen in Hinblick auf das Genre Fantasy – und konkrete Ausgestaltungen dieses Genres in den Weltentwürfen einzelner Videospiele – nachspüren.

Demgemäß zielt das erste Kapitel darauf, in Auseinandersetzung mit der Kritik an der Fantasy die Grundzüge einer Genrepoetik zu entwickeln. Zum Abschluss des Kapitels versuche ich zu erläutern, welches ästhetische Gefühl, im Sinne der Theorien von Hermann Kappelhoff, die Fantasy gestaltet und erfahrbar macht. Mit Max Horkheimer könnte man dieses Gefühl, so die zentrale These der vorliegenden Studie, die „Sehnsucht nach dem ganz Anderen“ nennen. Im zweiten Kapitel soll es einerseits darum gehen, die obige Behauptung, der zufolge eine privilegierte Beziehung zwischen Fantasy und Videospiele besteht, hinsichtlich der spezifischen Möglichkeiten dieses Mediums beim Entwurf von „Sekundärschöpfungen“ darzulegen; andererseits soll eine Methodik zur Analyse von Videospielen skizziert werden, wobei ich mit *THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM* (Bethesda Game Studios, 2011) und *THE BANNER SAGA* (Stoic Studio, 2014) zwei sehr unterschiedliche Spiele als Exempel für die weltenbauende Kompetenz des Mediums heranziehe. Die Kapitel drei und vier wollen die skizzierte Methodik in aller Ausführlichkeit an der Analyse von Spielen erproben, die nicht nur als Meisterwerke ludischer Fantasy, sondern als künstlerische Höhepunkte des Mediums überhaupt gelten: *SHADOW OF THE COLOSSUS* (Team ICO, 2005) und die *DARK-SOULS*-Trilogie (From Software, 2011–2018). Das fünfte Kapitel ist der Frage gewidmet, weshalb sowohl das Genre Fantasy als auch das Medium Videospiele von einer scheinbar unüberwindlichen Faszination an Kampf und Krieg, Gewalt und Tod umgetrieben werden. Es behandelt mögliche Antworten auf diese Frage und wendet sich abschließend drei Spielen zu, die im mehr oder weniger martialischen (und jedenfalls existenziellen) Konflikt die Sehnsucht nach Berührung und Freundschaft gestalten: *THE LAST GUARDIAN* (SIE Japan Studio/genDESIGN, 2016), *PYRE* (Supergiant Games, 2017) und *HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE* (Ninja Theory, 2017). Auch das sechste Kapitel behandelt die blutrünstigen Obsessionen der Fantasy, dreht die Frage allerdings dezidiert ins Politische. Hier geht es um Leben und Werk von Robert E. Howard, um seinen Lieblingsbarbaren und, mit *CONAN EXILES* (Funcom, 2018), um ein überaus erfolgreiches Videospiel aus jüngerer Zeit, das in der Welt des berühmten Cimmeriers angesiedelt ist. Ich mache den Vorschlag, dass es hilfreich sein könnte, Howards Werk, gerade in seinem Rassismus, seiner geschichtsphilosophischen Verzweiflung und seinen antizivilisatorischen Ressentiments, zur Analyse unserer Gegenwart heranzuziehen; auf dieser Grundlage versuche ich mich zum Abschluss an einer vorläufigen politischen Einschätzung der Fantasy, im Videospiele und darüber hinaus.

Nun mag sich Zweifel regen, ob es nichts Dringlicheres zu tun gibt, als Hunderte von Seiten auf die Ehrenrettung eines fragwürdigen Genres zu verwenden. Dagegen lässt sich wenig sagen. Abgesehen davon vielleicht, dass das Dringliche und das Weniger-Dringliche vielleicht nicht so unverbunden nebeneinanderstehen, wie es den Anschein haben mag. Ist es die beste Antwort auf alle möglichen Probleme und Herausforderungen der Zeit, immer höhere Zäune und Mauern zu errichten? Und wenn dem nicht so ist, warum sollten wir ausgerechnet im Bereich der Kunst an der Gültigkeit der Zäune und Mauern festhalten? Zumal sich die sauberen Trennungen zwischen Realismus und Eskapismus, Kunst und Unterhaltung, ästhetischer Erfahrung und konsumistischer Einlullung in theoretischer Perspektive kaum aufrechterhalten lassen. Allzu häufig gründen sie in der herrschaftlichen Willkür derjenigen, die darüber verfügen, wer teilhaben darf am Spiel des Guten und Schönen (oder wenigstens Relevanten) – und wer davon ausgeschlossen bleibt.

Ich meine also, dass die Dummheit im Denken über die Kunst etwas zu tun hat mit den politischen Irrungen. Wenn das stimmt, könnten sich die falschen Grenzziehungen, auch in Hinblick auf die Fantasy, schlussendlich als epistemologisches Hindernis erweisen. Denn es ist ja nicht so, dass *keine* Grenzzlinien auszumachen wären. Eine verläuft beispielsweise zwischen denen, die der Überzeugung sind, dass ein Mensch, auch wenn er ungebildet, hässlich, dick, alt, arm oder krank ist, das falsche Geschlecht hat, die falsche Hautfarbe oder die falsche Religion, unappetitliche sexuelle Vorlieben pflegt oder sich der allgemeinen Unsexiness schuldig macht, trotz alledem das Recht hat, respektvoll behandelt zu werden und mit Anstand zu leben und zu sterben. Und solchen, die immer entschiedener der Meinung zuneigen, das Unliebsame, Empörende, Kränkende, Überflüssige oder Unproduktive am Anderen berechtige sie dazu, diesen Anderen – und alle, die auf ähnliche Weise stören – zu verachten, auszustößen oder nötigenfalls zu töten.

Das wiederum hat durchaus etwas mit der Fantasy zu tun. Denn seinem Ruf zum Trotz beharrt dieses Genre darauf, dass es zwischen höchst unterschiedlichen Menschen, und sogar zwischen Menschen und Nicht-Menschen, so etwas wie Verbundenheit, Liebe oder, um mit Donna Haraway zu sprechen, *kinship* geben kann.

Man mag das eskapistisch finden.

Inhaltsverzeichnis

Vorwort — V

- 1 „Die Sehnsucht nach dem ganz Anderen“: Grundzüge einer Poetik der Fantasy — 1**
 - Annäherungen an ein leidiges Genre — 1
 - Fantasy und Fantastik — 4
 - Eskapistisch, gewaltverherrlichend, reaktionär — 7
 - Das Ungenügen der Kritik — 15
 - Jenseits der Taxonomie — 25
 - Skizze des Vorhabens — 30
 - Die aus Geschichten gemachte Welt – Königin Berúthiels Katzen weisen den Weg — 33
 - Die Eukatastrophe – Hoffnung wider die Hoffnung — 48
 - Das metaphysische Skandalon – Gut und Böse als Baustoff — 57
 - Tolkien und Horkheimer — 65
- 2 Vom Erkunden und Verirren: THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM und THE BANNER SAGA — 75**
 - Genrepoetik versus Genreproduktion — 75
 - Fantasy und Videospiel: eine privilegierte Beziehung — 78
 - Das ludische Oxymoron — 86
 - Muster, Formel, Modus — 91
 - Methodologische Vorüberlegungen — 100
 - Zum Status der Analysen und zur Spielauswahl — 111
 - Die Freiheit der „Abenteuerzeit“: THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM — 114
 - Eine Welt nach ihrem Ende: THE BANNER SAGA — 132
 - Polare Positionen der Spielerfahrung – Resümee und Ausblick — 151
- 3 Das Jenseits des Totenreichs: SHADOW OF THE COLOSSUS — 157**
 - Die orpheische Spur — 157
 - Melancholische Erhabenheit — 159
 - Die Entstehung des Weltgefühls — 163
 - Die Zeitlichkeit des Asphodeliengrunds — 165
 - Ratloser Triumph — 171
 - Trauer gegen Trauer — 177
 - Die Aufhebung der Spaltung — 180
 - Die Eukatastrophe in der Katastrophe — 185

- 4 Die Lebendigkeit des Todes: DARK SOULS — 191**
Die Dialektik der Schwärze — 191
Ein Ineinander von Qual und Genuss — 195
Das gebieterische „Jetzt!“ — 201
Immer schon tot, doch nie gestorben — 205
Zwischen Stasis und Dynamik — 213
... stets das Gute will und stets das Böse schafft — 219
Unausweichliche Verstrickungen — 227
Ästhetische Lebendigkeit — 236
Kompromissbildungen — 239
Die Zeitlichkeit der Assemblage — 245
- 5 Vom Zerstören und Befreunden: THE LAST GUARDIAN, PYRE, HELLBLADE: SENUA’S SACRIFICE — 253**
Lob des Serienkillers — 253
Eine kleine Fantasy? — 256
Die Notwendigkeit von Kampf und Krieg — 260
Videospiele und Gewalt — 268
Labyrinth, Sumpf und Zurichtungsmaschine — 276
Leerstellen der Debatte — 282
Der Preis der Freundschaft: THE LAST GUARDIAN — 294
Die Buntheit der Hölle: PYRE — 302
Ist Liebe stark wie der Tod?: HELLBLADE: SENUA’S SACRIFICE — 312
- 6 Die Erfüllung des Weltgesetzes: CONAN EXILES — 319**
Der ohnmächtige Barbar — 319
Eine unbequeme Zeitgenossenschaft — 324
Das Schlachthaus der Geschichte — 327
Rassismus und Essenzialismus — 332
Die Freiheit der Zwangsläufigkeit — 341
Kleines Summarium – Conan als Anti-Politiker — 349
Ein Land voll Zauber und Grausamkeit — 352
Die Arbeit der Exilierten — 356
Der Imperativ des Überlebens — 365
Die Poetik der Barbarei – ein negatives Mitleiden? — 371

Schluss: Zur politischen Einschätzung der Fantasy — 379

Sinn und Unsinn des Begriffs „Eskapismus“ — 379

Materialistische Transzendenz — 385

Danksagung — 395

Zitierte Werke — 397

Filmografie — 397

Ludografie — 397

Literaturverzeichnis — 400

Namensverzeichnis — 417

1 „Die Sehnsucht nach dem ganz Anderen“: Grundzüge einer Poetik der Fantasy

Annäherungen an ein leidiges Genre

In der Tat: Fantasy ist ein leidiges Genre. Das beginnt schon bei dem Namen. Die Bezeichnung Fantasy entstammt eben, wie Johannes Rüster schreibt,

keinem literaturwissenschaftlichen Diskurs, sondern ist vielmehr organisch im Spannungsfeld populärer Literatur zwischen editorischem Verlangen nach Kategorisierung und dem Identifikationsbedürfnis einer eingeschworenen Lesergemeinde entstanden.¹

Entsprechend unklar und wenig trennscharf ist der Ausdruck. Über die Genres Science-Fiction und Horror lässt sich zwar Ähnliches sagen,² aber bei der Fantasy ist es ärger. Das liegt daran, dass diesem Wort etwas unleugbar Albernens anhaftet, sowie damit eine Idee von Literatur, oder von Kunst allgemein, erfasst sein soll.

Der Ausdruck Science-Fiction erweckt Vorstellungen von einem kühnen Gedankenflug in unendliche Horizonte der Zeit und des Raumes, von Spekulation und Experiment und dem Ausloten immer neuer innerer und äußerer Grenzen. Und „Horror“ verweist auf Gefühle, die sehr wohl ein affektpoetisches Kalkül bestimmen können: Angst, Schrecken, Ekel – und die wohligh-unbehagliche Faszination, die mit dem Blick in die Abgründe der Sterblichkeit einhergeht.

Fantasy hingegen ...

Offenkundig ist jegliche ästhetische Produktion abhängig von dem Gebrauch des rätselhaften Vermögens, das wir gemeinhin als Fantasie bezeichnen. Auch wenn ich ganz alltägliche Vorgänge gestalten will, die sich an ganz alltäglichen Orten abspielen, benötige ich Fantasie, weil diese Dinge weder im sprachlichen Ausdruck noch in der (audio)visuellen Komposition *per se* gegeben und abrufbar sind.³ Es ist also heikel, wenn sich ein Genre in seiner Selbstkennzeichnung auf

1 Johannes Rüster: Fantasy. In: Hans Richard Brittnacher/Markus May (Hg.): Phantastik. Ein interdisziplinäres Handbuch. Stuttgart 2013, S. 284–292, hier: S. 284.

2 Vgl. Rüster: Fantasy, S. 284.

3 In seinem Bemühen, zu einer Definition der Fantasy zu gelangen, schreibt Rüster, das Genre sei von einem „doppelten poetischen Impetus geprägt. Zum einen von der poesis, dem Schaffen des textimmanenten Erzählkontinuums, zum anderen aber auch von der mimesis der außerliterarischen Welt als Ausgangspunkt oder Kontrastfolie“ – nur um gleich darauf einzuräumen,

jenes Vermögen beruft. Entweder, so steht zu befürchten, haben wir es mit einer Banalität oder mit einer Anmaßung zu tun. Verweist die Fantasy in ihrem Namen auf den Umstand, dass ein Kunstprodukt, wenn es etwas taugen soll, mit einem Mindestmaß an Fantasie gefertigt sein sollte? Oder will sie behaupten, dass es Werken, die anderen Genres – oder, sofern das möglich ist, überhaupt keinem Genre – zuzuordnen sind, an Fantasie mangelt? Oder beansprucht sie, in ihrer Poetik eine ganz besondere Art der Fantasie zu entfalten, gewissermaßen eine Fantasie zweiter Ordnung?

Johannes Rüter legt eine Genredefinition vor, die vermuten lässt, dass der letztgenannte Fall zutrifft: „Eine Anderswelt in mythischem Modus, die auf den globalen Sagenschatz rekurriert – und so dem Rezipienten in der Eukatastrophe Katharsis verschafft“; das sei die „Kombination“, welche die Fantasy „in ihrem Kern bis heute entscheidend prägt“.⁴ Auch Frank Weinreichs Überlegungen weisen in diese Richtung, benennt er doch „erstens die Heldin, den Held oder die Heldengruppe, zweitens die imaginäre Welt und drittens die Magie“ als jene Charakteristika, die sich für eine Bestimmung des Genres „auch im Allgemeinen zu eignen scheinen“.⁵ Hingegen heißt es bei John Clute, ein der Fantasy zugehöriger Text sei

a self-coherent narrative. When set in this world, it tells a story which is impossible in the world as we perceive it; when set in an otherworld, that otherworld will be impossible, though stories set there may be possible in its terms.⁶

Und Richard Mathews erklärt kurz und bündig: „Fantasy enables us to enter worlds of infinite possibilities.“⁷

Sicherlich unterscheiden sich die genannten Definitionen, was ihre theoretische Grundlage, die verwendete Begrifflichkeit und die Schwerpunktsetzung betrifft. Sie alle bestätigen jedoch die Ahnung, dass die Fantasy für sich ein ir-

„dies trafe in unterschiedlichem Maß auf jede Form künstlerischen Schaffens zu“, und zwar „nicht erst seit der Postmoderne“. Rüter: Fantasy, S. 285.

⁴ Rüter: Fantasy, S. 285.

⁵ Frank Weinreich: Fantasy. Essen 2007, S. 22. Im weiteren Verlauf seiner Argumentation gelangt Weinreich zu folgender Definition: Fantasy sei „ein literarisches (sowie mehr und mehr auch cineastisches und in weiteren Ausdrucksformen auftretendes) Genre, dessen zentraler Inhalt die Annahme des faktischen Vorhandenseins und Wirkens metaphysischer Kräfte oder Wesen ist, das als Fiktion auftritt und auch als Fiktion verstanden werden soll und muss“. Weinreich: Fantasy, S. 37.

⁶ John Clute: Fantasy. In: ders./John Grant (Hg.): Encyclopedia of Fantasy, 1999, <http://sf-encyclopedia.co.uk/fe.php?nm=fantasy> [letzter Zugriff: 12.05.2020]. Es handelt sich hierbei um die digitale Ausgabe von: John Clute/John Grant (Hg.): The Encyclopedia of Fantasy. London 1997.

⁷ Richard Mathews: Fantasy. The Liberation of Imagination. New York/London 2002, S. 1.

gendwie privilegiertes Verhältnis zur Fantasie beansprucht. Gemein ist ihnen zudem, dass sie bestrebt sind – oder sich genötigt fühlen – in knappen Sätzen viele große Wörter unterzubringen. Wir werden sehen, was es mit dem mythischen Modus und der Eukatastrophe auf sich hat, von denen Rüster spricht. Fest steht, dass die Fantasy eine Menge vorhat mit ihrem Publikum. Es gilt, Helden kennenzulernen, deren Abenteuer sich in magischen Welten voller ungeahnter oder gar unermesslicher Möglichkeiten zutragen. Und das Ganze soll obendrein eine Katharsis herbeiführen.

Der eine oder die andere mag nun geneigt sein, auf gut Berlinerisch zu fragen: *Geh't's och 'ne Nummer kleener?* Die Antwort lautet freilich: Nein, tut uns leid, kleiner ist aus.⁸ Vor diesem Hintergrund wird deutlich, was es mit der Anmutung von Albernheit auf sich hat, die dem Namen Fantasy innewohnt. Das Genre will sehr viel. Es ist dem Monumentalen ebenso wie dem Transzendenten zugeneigt und setzt eine Fantasie ins Werk, die nicht einfach das Alltägliche in besonderen Farben malt, sondern danach strebt, ganze Welten zu erschaffen – ähnlich wie der Zauberer das Karnickel aus dem Hut zieht. Hierin besteht die Verheißung der Fantasy. Hierin besteht zugleich ihre Gefährdung. Denn ein solcher Anspruch gerät leicht zur Farce; das Epische wird dann zur Aufgeblasenheit, das Andersweltliche zum Mumpitz. Wäre das Genre eine personale Instanz, so müsste man ihm vorhalten, dass es sich gerne mal vertut, was die eigene Fallhöhe betrifft. Aufs wahre Maß zurechtgestutzt, bleibt mitunter wenig übrig. In diesem Sinn ist wohl Arno Metelings süffisante Bemerkung zu verstehen, einen Fantasy-Roman erkenne man „an den mehreren hundert Seiten Text, dem Untertitel, der auf eine Reihe hinweist, dem kitschigen Covermotiv mit erhabenem Prägedruck des Titels, aber vor allem – wenn man ein oder zwei Seiten weiterblättert – an der beigefügten Landkarte“.⁹

⁸ Im fünften Kapitel der vorliegenden Studie gehe ich dem Gedankenexperiment nach, wie eine kleine Fantasy aussehen könnte.

⁹ Arno Meteling: Krieg und Kartographie. Einführung in die epische Fantasy. In: Michael Dellwing/Martin Herbusch (Hg.): *Vergemeinschaftung in Zeiten der Zombie-Apokalypse. Gesellschaftskonstruktionen am fantastischen Anderen*. Wiesbaden 2015, S. 37–68, hier: S. 61. Übrigens ist es Meteling an dieser Stelle darum zu tun, argumentativ auf die Frage hinzuleiten, welche Rolle die obligatorische Weltkarte für die Poetik der Fantasy spielt. Wobei er in ihr nur einen weiteren Indikator für die ästhetische Einfalt des Genres zu erkennen vermag: „Im Gegensatz zur fantastischen Literatur in der Theorie Louis Vax', Roger Caillois' oder Tzvetan Todorovs, die einen Riss, einen Einbruch zwischen zwei Welten und damit auf jeden Fall obscuritas, Unschärfe und Unklarheit zwischen einer real und einer wunderbar gezeichneten Welt konstatieren, sind die Welten der Fantasy immer klar voneinander getrennt und identifizierbar. Die Rhetorik von Fantasy, im Buch genau wie im Film oder in der Fernsehserie, ist eine der perspicuitas, der Transparenz und Übersicht. Ganz genau soll die Reise des Helden

Bekanntlich soll man ein Buch nicht nach dem Umschlag beziehungsweise dem Einband beurteilen. Doch was ist von Romanen zu erwarten, die eine solche Selbstdarstellung nötig haben? Ihre Leserinnen und Leser muss man sich wohl als sehr junge Menschen vorstellen – oder als solche, die auf ungute Weise jung geblieben sind. Wohlbekannte Klischeebilder drängen sich auf: der muskelbepackte, halbnackte Barbar mit riesigem Schwert, zu dessen Füßen sich Frauen in zerrissenen Kleidern räkeln; oder die ätherische Dame mit wallenden Gewändern, wallendem Haar und traumverlorenem Blick, die auf einem Einhorn durch pastellfarbene Wälder reitet ...

Aber auch, wer nicht darauf besteht, die Fantasy von ihrer infantilsten Seite zu betrachten, muss einräumen, dass sich das Genre in einer prekären Position befindet.¹⁰ Durch seine Neigung zu „ersatzmetaphysischer Tröstung“ sei es, so Rüster, „natürlich ins Visier ideologiekritischer Theorie, etwa der marxistischen Literaturkritik geraten“.¹¹ Ich will sogleich erläutern, welchen Anschuldigungen sich die Fantasy ausgesetzt sieht. Eines vorweg: Der, wie Rüster schreibt, „wohlfeile Eskapismusvorwurf“¹² gehört noch – wohlfeil oder nicht – zu den freundlicheren Kritikpunkten.

Fantasy und Fantastik

Zunächst jedoch muss ein Umstand gewürdigt werden, der dazu beiträgt, die verworrene Gemengelage aus Sicht der deutschsprachigen Forschung noch ein wenig verworrener zu machen. Auch diese Komplikation verdankt sich dem Etikett „Fantasy“. Genauer gesagt der Tatsache, dass nicht nur der Name des Genres, sondern desgleichen der allergrößte Teil des Materials, das (zumal aus literatur- und filmwissenschaftlicher Perspektive) die unverrückbaren Bezugspunkte der Diskussion abgibt, dem angloamerikanischen Kulturkreis entstammt. Nun ist es, was die „Fantasy“ betrifft, im Verlauf der Übersetzungs- und

durch die verschiedenen Länder und Regionen der Fantasywelt nachvollziehbar sein – und genauso deutlich müssen auch die Heeresaufstellungen in der Darstellung des Fantasykrieges sein.“ Meteling: Krieg und Kartographie, S. 63.

¹⁰ Elke Brüns erläutert: „Schon die heutige Benennung dieses Genres erfolgte in (pop)kulturellen Sphären, die keinen guten Ruf genießen: Erstmals erschien der Begriff Fantasy laut Oxford English Dictionary 1949 als Titel eines Pulp-Heftes (Magazine of Fantasy and Science Fiction).“ Elke Brüns: *GAME OF THRONES*. 100 Seiten. Stuttgart 2019, S. 83.

¹¹ Rüster: Fantasy, S. 286.

¹² Rüster: Fantasy, S. 286.

Übertragungsprozesse zu einer Bedeutungsverschiebung gekommen. Wie Hans-Heino Ewers erläutert, entspricht

die weite und übergeordnete Kategorie der Phantastik dem englischen Begriff der ‚fantasy‘, während Fantasy enger gefasst und zumeist als eine Sonderform bzw. Subgattung der Phantastik ausgegeben wird.¹³

Daraus folgt, dass die Arbeiten, die sich etwa in den USA mit der *fantasy* beschäftigen, hierzulande eher als Beiträge zur Fantastik-Forschung betrachtet werden würden; englische Publikationen, die sich ausschließlich der Fantasy widmen, findet man hingegen selten¹⁴ – eigentlich nur dann, wenn einschlägige Autoren, etwa J. R. R. Tolkien oder George R. R. Martin, oder einschlägige Werke, etwa Ursula K. Le Guins *Earthsea*-Zyklus (1964–2018), einer Betrachtung unterzogen werden. Umgekehrt gibt es im deutschsprachigen Raum eine verhältnismäßig emsige Forschung, die sich der Fantasy als „Sonderform bzw. Subgattung der Phantastik“ widmet, aufgrund ihrer Orientierung an der angloamerikanischen Kultur aber gezwungen ist, Kategorien miteinzubeziehen, die eben nur Sinn machen, wenn man *fantasy* als Fantastik versteht. Michael Endes *Momo* (1973) oder Neil Gaimans *Neverwhere* (1996) lassen sich vielleicht gewinnbringend der „Urban Fantasy“ subsumieren – es wäre aber meines Erachtens wenig hilfreich, eine solche Zuordnung bei Robert E. Howards *Conan*-Erzählung *The Tower of the Elephant* (1933) oder Scott Lynchs *Gentleman-Bastards*-Roman *The Lies of Locke Lamora* (2006) anzustreben, nur weil beide, Howard und Lynch, die Handlung hier jeweils in einer Großstadt ansiedeln.¹⁵

Zusätzlich zu den unvermeidlichen Schwierigkeiten, die mit dem Klassifizierungsstreben der taxonomischen Genretheorie einhergehen – und die den

13 Hans-Heino Ewers: Fantasy – Heldendichtung unserer Zeit. Versuch einer Gattungsdifferenzierung. In: Zeitschrift für Fantastikforschung 1 (2011), H. 1, S. 5–23, hier: S. 6.

14 In ihrer Überblicksdarstellung zur Geschichte der *fantasy* behandeln Farah Mendlesohn und Edward James etwa auch Werke von Autorinnen und Autoren wie E. T. A. Hoffmann, Jorge Luis Borges, Astrid Lindgren, Gabriel García Márquez oder Isabel Allende. Vgl. Farah Mendlesohn/Edward James: *A Short History of Fantasy*. London 2009. Auch die zitierten Werke von John Clute und Richard Mathews thematisieren die Fantastik im weiteren Sinn.

15 Rüster bestimmt die Urban Fantasy als fantastische Spielart des Großstadt-Romans. Er führt aus: „Die Stadt nimmt dadurch, dass sie im Fantasymodus wie alle Schauplätze nicht gegeben-vertrauter Hintergrund, sondern im Rahmen der Narrative motiviertes, mythologisiertes Konstrukt ist, eine zentrale Rolle ein.“ Rüster: *Fantasy*, S. 289. Ich würde – ohne dies hier ausführen zu können – einer anderen Definition zuneigen: Für mich ist Urban Fantasy dann gegeben, wenn eine moderne Zeitlichkeit und Weltkonstruktion auf eine Art, Welt und Zeit zu denken, bezogen wird, die sich heuristisch als „magisch“ bezeichnen ließe.

entsprechenden Autoren durchaus bewusst sind¹⁶ –, ergibt sich also das Problem, dass *fantasy* und Fantasy häufig stillschweigend in eins gesetzt, zumindest aber nicht hinreichend differenziert werden. So werden Kategoriengebäude errichtet, die zwar keine Kartenhäuser sein mögen, jedoch allemal auf schwankendem Grund stehen.¹⁷ Das wird etwa daran deutlich, dass sich für J. K. Rowlings *Harry-Potter*-Reihe (1997–2007), bekanntlich die Epiphanie zeitgenössischer Populärkultur, offenbar kein geeigneter Platz in den Taxonomien findet. Frank Weinreichs Ansicht nach zählen die Abenteuer des Zauberschülers schlicht zu den „prototypische[n] Werken der Fantasyliteratur“¹⁸, wohingegen Rüster der Meinung ist, dass sich die *Harry-Potter*-Heptalogie einer klaren Zuordnung entzieht, da sie nicht nur in zwei Welten spielt, „deren eine mit der außerliterarischen identisch scheint“, sondern darüber hinaus „die Fantasy mit anderen populären Literaturformen“, in diesem Fall dem „britischen Schulroman“, ver-

16 So schreibt Rüster: „Das erste von zwei Grundproblemen ist also, dass zunächst in Umkehr üblicher Forschungsarbeit der existente, aber höchst unscharfe Terminus durch den Nachweis einer literarhistorischen Tradition und durch Analyse des so generierten Textkorpus inhaltlich erst gefüllt werden muss, um überhaupt einen Kern dessen, was ‚Fantasy‘ sein soll, herauspräparieren zu können. Das zweite Problem liegt dann notwendigerweise in der Abgrenzung dessen, was als ‚Fantasy‘ erkannt wurde, von den anderen Spielarten phantastischen Schreibens. Nachdem diese eher unscharfe und zur Überlappung neigende als festumrissene Kategorien darstellen, kann diese Frage naturgemäß nicht vollständig geklärt werden, eröffnet aber über die daraus resultierende Problematisierung einen Blick auf die mannigfaltigen Hybridisierungen, die das Erscheinungsbild postmoderner Phantastik prägen.“ Rüster: Fantasy, S. 284–285.

Und bei Weinreich heißt es: „Die Unterformen der literarischen Hauptgattungen sind in der Literaturwissenschaft zwar in höchster Weise ausdifferenziert worden, doch die Differenzierungskriterien werden von der Fantasyliteratur innerhalb des Genres ebenso wenig wie innerhalb von Subgenres eingehalten, sondern immer wieder und auf mannigfaltige Weise überschritten und miteinander kombiniert.“ Weinreich: Fantasy, S. 19–20.

17 Das zeigt sich auch bei Farah Mendlesohns Unternehmung, fantastische Literatur nach stilistischen und rhetorischen Verfahren zu unterteilen. Sie arbeitet vier Kategorien heraus, welche die Art, wie das Fantastische in die Welt kommt, bestimmen: *portal-quest*, *immersive*, *intrusive* und *liminal fantasy*. Für die Fantasy sind vor allem die ersten beiden Kategorien relevant: Im Modus der *portal-quest* wird eine Schwelle in eine fantastische Welt überschritten – wobei die Schwelle auch eine symbolische sein kann – und in der *immersive fantasy* spielt sich die ganze Geschichte in einer Fantasy-Welt ab. Es gelingt Mendlesohn zwar, fantastische Texte nicht nach inhaltlichen und thematischen Elementen zu ordnen, doch auch ihr Zugang läuft am Ende auf eine Taxonomie hinaus, wie sie selbst betont. Vgl. Farah Mendlesohn: *Rhetorics of Fantasy*. Middletown 2008, S. XIV–XV.

18 Weinreich: Fantasy, S. 20. Übrigens legt Weinreich, „um an dieser Stelle keine unnötigen Nebenkriegsschauplätze eröffnen zu müssen“, keine eigene Definition der Fantastik vor. Vgl. Weinreich: Fantasy, S. 18.

mischt.¹⁹ Meteling hingegen sortiert Rowlings Romane bei der „*all age-* oder *young adult-Fantasy*“ ein, was zwar zutreffen mag, an sich aber wenig bis nichts erklärt. Und dies ist umso auffälliger, weil der Autor nicht nur auf eine nähere Bestimmung der „*all age-* oder *young adult-Fantasy*“ verzichtet, sondern sie zudem in keinerlei Verhältnis zu den von ihm ausgemachten „literarischen Traditionen oder Reihen“ innerhalb der Fantasy setzt²⁰ – als da wären: 1. „Geschichten über die Beziehung zwischen Menschen und Feenwesen“; 2. „Sword-& Sorcery-Literatur“; 3. „Tierfantasy“; 4. „Weird, Contemporary oder Urban Fantasy“; und 5. „die sogenannte epische Fantasy (*epic fantasy*) (auch: *high fantasy*)“²¹ –, sodass man zu dem Schluss kommen muss, die irgendwie fantastische Literatur für Menschen allen Alters und junge Erwachsene stelle eine monadische, für sich bestehende Einheit dar.²²

Was fängt man an mit einer solchen verwirrenden Vielfalt von Kategorien, die sich von Autor zu Autor unterscheiden, dabei durchaus nicht ohne Weiteres miteinander übereingebracht werden können, und doch irgendwie alle dasselbe bezeichnen, oder zu bezeichnen scheinen? Ich glaube, man kommt nicht umhin, die grundlegende Methodik zu hinterfragen. Kurz gesagt, es braucht einen anderen Ansatz als die taxonomische Genretheorie. Worunter ich die Vorstellung verstehe, dass sich Genres, wie Hermann Kappelhoff schreibt, „in ihren Darstellungsformen durch eine gesetzmäßige Beziehung zum repräsentierten Gegenstand“ bestimmen ließen.²³ Warum eine Korrektur hier so dringend nottut, mag deutlicher werden, wenn wir uns nun vergegenwärtigen, welche Vorwürfe gegen die Fantasy erhoben werden – auf der Grundlage eines taxonomischen Genreverständnisses, wohlgemerkt.

Eskapistisch, gewaltverherrlichend, reaktionär

Eine frühe Auseinandersetzung mit dem Genre stammt aus der Feder von Hans Joachim Alpers. Sein Aufsatz trägt den Titel „Lendenschurz, Doppelaxt und

¹⁹ Rüster: Fantasy, S. 292.

²⁰ Meteling: Krieg und Kartographie, S. 46 [Herv. i. O.].

²¹ Meteling: Krieg und Kartographie, S. 46–48 [Herv. i. O.].

²² Für eine differenzierte Auseinandersetzung mit dem All Age- bzw. Crossover-Phänomen in der Literatur vgl. Lena Hoffmann: Crossover. Mehrfachadressierung in Text, Markt und Diskurs. Zürich 2018.

²³ Hermann Kappelhoff: Genre und Gemeinsinn. Hollywood zwischen Krieg und Demokratie. Berlin/Boston 2016, S. 88.

Magie. Heroic Fantasy und verwandte Gattungen“ und erschien erstmals 1976.²⁴ Wer heute Alpers' Ausführungen liest, mag darüber staunen, in welchem Maße sich hier Argumente vorgeprägt finden, die noch über vierzig Jahre später die Wahrnehmung der Fantasy bestimmen. Es geht hier weniger darum, wie viele Leser der Text faktisch fand, und ob diese Leser in ihrer Haltung zu dem Genre tatsächlich durch Alpers' Kritik beeinflusst worden sind. Beispielhaft ist der Aufsatz in der von ihm vollzogenen Zuspitzung, die sich schon im Titel andeutet und in der ein Diskurs über die Fantasy sich verdichtet.²⁵ Das so entstehende Bild der Fantasy gilt ihren Verächtern als letzte Wahrheit über das Genre. Die drei Wörtchen Lendenschurz, Doppelaxt und Magie evozieren diese Wahrheit: Es ist die rückhaltlose und leidenschaftliche Hingabe an das Archaische, Irrationale und Primitive. Wobei sich freilich gerade in der Selbstzweckhaftigkeit dieser Hingabe die politische Haltung eines Genres ausdrückt, das sich, wie Alpers schreibt, an der Barbarei berauscht.²⁶

Da ist es unwichtig, dass Lendenschurze und Doppeläxte selbst in den Erzählungen von Alpers' Lieblingsfeind Robert E. Howard eine eher randständige Rolle spielen; und dass Howards bekannteste Figur, Conan der Cimmerier, das Magische fürchtet und verabscheut. Bis heute nehmen es viele Gegner der Fantasy, wie wir sehen werden, nicht so genau damit, was eigentlich in den Texten (oder gegebenenfalls Filmen und Fernsehserien) vor sich geht, die sie mit einigem ideologiekritischem Schwung desavouieren. Wichtiger ist der ideologiekritische Schwung als solcher. In Alpers' Fall rührt dieser Schwung von einer marxistischen und antikapitalistischen Haltung her. Das ist aus zweierlei Gründen bedeutsam. Zum einen, weil der Furor, der sich hier an der Fantasy entzündet, seine tiefere Ursache in den Ungerechtigkeiten und der zerstörerischen Dynamik eines Wirtschaftssystems hat, das auch in unserer Gegenwart – und

24 Hans Joachim Alpers: Lendenschurz, Doppelaxt und Magie. Heroic Fantasy und verwandte Gattungen. In: Jörg Weigand (Hg.): Die triviale Phantasie. Beiträge zur „Verwertbarkeit“ von Science Fiction. Bonn 1976, S. 29–57. Zwei Jahre später folgte auch eine englische Übersetzung: Hans Joachim Alpers: Loincloth, Double Ax, and Magic. „Heroic Fantasy“ and related Genres [1976]. In: Science Fiction Studies 5 (1978), H. 1, S. 19–32.

25 In dieser Hinsicht durchaus vergleichbar sind Robin Woods Ausführungen zum US-amerikanischen Horrorfilm der siebziger Jahre, die unter dem Titel „The American Nightmare“ bekannt geworden sind. Indem er das Genre als kollektiven Albtraum einer gegebenen Gesellschaft definierte, der das sozial und (sexual-)politisch Verdrängte zum Ausdruck bringt, gab er einem grundlegenden Theorem die klassische Formulierung. Bis heute lesen sich viele Texte zum Horrorfilm wie Paraphrasen oder Variationen der zentralen Thesen Woods. Vgl. Robin Wood: The American Nightmare. Horror in the 70s. In: ders.: Hollywood from Vietnam to Reagan ... and Beyond. New York/Chichester 2003, S. 63–84.

26 Vgl. Alpers: Lendenschurz, Doppelaxt und Magie, S. 59.

vielleicht mehr denn je – als Lebensvernichtungsmaschine sich geriert; was man bei der Kritik der Kritik nie vergessen sollte. Zum anderen sorgt die marxistische Terminologie, so vierschrötig sie in ästhetischen Fragen sein mag, dafür, dass mit aller wünschenswerten Klarheit zum Ausdruck kommt, was Sache ist.

Was also wirft Alpers der Fantasy vor? Zunächst einmal erhebt er in der Tat den „Eskapismusvorwurf“. Dieser richtet sich nicht nur gegen die Fantasy, sondern gegen die Unterhaltungsliteratur (oder gar die Populärkultur) im Allgemeinen. Die Wurzel des Übels erkennt er freilich im Kapitalismus. Es sind die Widersprüche der Welt, in der wir leben, die dafür sorgen, dass wir eskapistischen Vergnügungen geneigt sind. Alpers' Argument ist zunächst ein epistemologisches. Es zielt zum einen auf den „Widerspruch zwischen vorhandenen Informationen und ihrer Nichtanwendung“, zum anderen auf jenen

zwischen ihrer Anwendung und ihrer erneuten Mystifikation durch Entfremdungsmechanismen in der Organisation von Wissensvermittlung und gesellschaftlicher Arbeit [...] sowie die psychische Verelendung – Leistungsdruck, Überforderung, Kontaktarmut, Existenzangst, Vereinzelung, Personalisierung gesellschaftlicher Defekte.²⁷

Das heißt also, die Leute sind gleichermaßen dümmer und unglücklicher, als sie sein müssten. Namentlich den Armen wird die nötige Bildung vorenthalten. Zudem sorgt die Unvereinbarkeit zwischen den Eigentumsverhältnissen und der Entwicklung der Produktivkräfte für Obskurantismus; schließlich haben wir mit dem Umstand zu rechnen, dass die entfremdete Lohnarbeit die allermeisten Menschen an der freien Entfaltung ihrer kreativen und emotionalen Lebenskraft hindert – indem sie etwa die zwischenmenschlichen Beziehungen auf den Warencharakter reduziert. Eines der Ergebnisse dieser Misere ist nun, „daß mythische und magische Vorstellungen weiterhin latent vorhanden sind“.²⁸

Hier nun kommt die sogenannte populäre Literatur ins Spiel. Sie erlaubt uns die Flucht in andere Welten, „deren Strukturen einfach, deren Hintergründe kompliziert und dabei erklärt mystisch-magisch sind; gleichzeitig ist in der Realität nicht vorhandene Stärke und Durchsetzungsfähigkeit des Lesers gegeben“.²⁹ Wer sich solcherart in mystisch-magischen Welten verliert, vollzieht laut Alpers eine Abkehr von den drängenden politischen Problemen der Zeit, die sich allein „durch Ratio und gesellschaftliche Veränderungen“³⁰ lösen lassen. Wobei

27 Alpers: *Lendenschurz, Doppelaxt und Magie*, S. 33.

28 Alpers: *Lendenschurz, Doppelaxt und Magie*, S. 33.

29 Alpers: *Lendenschurz, Doppelaxt und Magie*, S. 33.

30 Alpers: *Lendenschurz, Doppelaxt und Magie*, S. 34. Übrigens ist der von Alpers beschriebene Fluchttrieb keineswegs im Proletariat beheimatet. Vielmehr haben wir es zu tun mit

man nicht behaupten kann, dass Alpers sämtliche populäre Literaturen über einen Kamm schert. Die Science-Fiction ist seiner Meinung nach durchaus offen für Beschreibungen der sozialistischen Zukunft, ja sogar für revolutionäre Propaganda, und die Fantasy an sich, was immer damit gemeint sein mag, kann mitunter Anliegen vertreten, die dem sozialen Fortschritt zumindest nicht im Weg stehen. Hingegen ist die Heroic Fantasy – oder die HF, um Alpers' Kürzel zu verwenden –³¹ von allen progressiven Geistern verlassen: „die HF ist weder mit Demokratie noch mit Sozialismus zu versöhnen“, so das Verdikt.³²

Der entscheidende Unterschied zwischen Science-Fiction (oder SF) und Heroic Fantasy bestehe daran,

daß die SF Annahmen für fremde Welten oder die Zukunft trifft, die dem derzeitigen Stand des Wissens nicht widersprechen bzw. den Widerspruch – etwa Oberlichtgeschwindigkeit – mit pseudowissenschaftlichen Erklärungen formal ausräumen, die HF als Teil der Fantasy dagegen Annahmen trifft, die wissenschaftliche Erkenntnisse unberücksichtigt lassen, ihnen unwissenschaftlich widersprechen. Auf der einen Seite Spekulation, auf der anderen Seite Irrationalität.³³

Die Heroic Fantasy verteidigt also „starre Strukturen von Traumwelten [...], vor allem solche, die ihre Wurzeln in längst überwundenen Gesellschaftsformen wie Feudalismus oder Sklavenhaltergesellschaft haben“,³⁴ ist mithin nicht nur anti-sozialistisch eingestellt, sondern zudem durch ihre Feindseligkeit gegen die bürgerliche Demokratie und den Kapitalismus gekennzeichnet.

der „Sehnsucht des Kleinbürgers, von den Produktivkräften unabhängig zu werden und mit einem Zauberspruch – ohne Arbeiter und Fabriken – gebratene Gänse in den Mund fliegen zu lassen, das kompliziert erscheinende Herrschaftsgeflecht durch unantastbare Führer und Götter sadistisch-masochistisch aufzulösen“. Alpers: Lendenschurz, Doppelaxt und Magie, S. 34.

³¹ Alpers' Kritik zielt vor allem auf Autoren wie Robert E. Howard, Fritz Leiber, Michael Moorcock, Lyon Sprague de Camp und Lin Carter, die nach der heute gängigen Taxonomie dem Sword-and-Sorcery-Subgenre zugeordnet werden. Vgl. etwa Rüster: Fantasy, S. 287; vgl. auch: Meteling: Krieg und Kartographie, S. 47. Da Alpers jedoch sogar Tolkien der Heroic Fantasy zu-rechnet, kann man davon ausgehen, dass seine Anklagerede letztlich auf das Genre in einem umfassenderen Sinn gemünzt ist. Vgl. Alpers: Lendenschurz, Doppelaxt und Magie, S. 35.

³² Alpers: Lendenschurz, Doppelaxt und Magie, S. 38.

³³ Alpers: Lendenschurz, Doppelaxt und Magie, S. 37–38. Allerdings räumt Alpers ein: „Im übrigen gilt aber auch für Fantasy, daß das Phantasiegebäude in sich logischen Gesetzmäßigkeiten genügt – für surreale Einschübe ist kein Platz.“ Alpers: Lendenschurz, Doppelaxt und Magie, S. 38.

³⁴ Alpers: Lendenschurz, Doppelaxt und Magie, S. 38.

Dies freilich nicht, weil sie emanzipatorische Bestrebungen hegen würde,³⁵ sondern weil sie sich in irgendwelche vorindustriellen Vergangenheiten hineinphantasiert, in denen der Mann noch ein Mann war, der die Welt mit dem Schwert beherrschte und seine Feinde in ihrem eigenen Blut ertränkte. Dem korrespondiert ein Verständnis von Weiblichkeit, das Frauen beinahe ausschließlich als schmückendes Beiwerk oder als zu erringenden Preis begreift – und wenn so eine Frau weiß, was ihr guttut, nimmt sie die zugewiesene Rolle geflissentlich an, ist allzeit devot und sexuell verfügbar.³⁶

Kurzum, die Heroic Fantasy muss als durch und durch reaktionäres Genre gelten. Keiner der von Alpers diskutierten Autoren entkommt diesem Urteil; ganz gleich ob er, so die in dem Aufsatz verwendeten Kategorien, „Science Fantasy“, „Heroic Fantasy mit Elementen aus der Science Fiction“ oder „Heroic Fantasy mit historischen und realistischen Momenten“ verfasst.³⁷ Am wütesten geht es aber in der „Hardcore Heroic Fantasy“ zu und her.³⁸ Und von allen Autoren, die sich in diesem Genre oder Subgenre umtun – dem Alpers generell mit unverhohlener Verachtung begegnet –, ist Robert E. Howard der Schlimmste: Seine Geschichten um Conan den Cimmerier müssen als Höhe- oder vielmehr als Tiefpunkt einer an sich schon von qualitativen Abgründen durchzogenen Literatur gelten.³⁹ Warum ist das so? Weil sich bei Howard offenbart, „was HF-Fans als Ideal ansehen: in Literatur umgesetzte nackte Ideologie, unter weitestgehender Ausschaltung von Details, die in irgendeiner Weise mit Realität und Vernunft zu tun haben“.⁴⁰ Und welche Ideologie ist es, die hier in den Stoff von Romanen und Erzählungen verwandelt wird? Einmal mehr lässt es Alpers nicht an deutlichen Worten fehlen.

35 Weshalb die Apologeten des Kapitalismus auch kein Problem mit der Heroic Fantasy haben: „Da die HF jedoch der Durchsetzung von Machtinteressen in unserer Gesellschaft dienlich ist und die anti-industriellen Tendenzen (im Gegensatz zu den anti-demokratischen) nicht durchschlagen können, weil sie keine Realisierungschance haben, wird der HF vom Kapitalinteresse her mit Toleranz bzw. möglicherweise mit Wohlwollen einzelner Kapitalgruppierungen begegnet.“ Alpers: Lendenschurz, Doppelaxt und Magie, S. 38–39.

36 Sollte sie es einmal nicht sein, sind die Autoren der Heroic Fantasy gern bereit, ein bisschen nachzuhelfen. Alpers schreibt: „Sexualität in der HF hat allerdings wenig Befreiendes an sich, sondern ist der Pascha-Mentalität und den Vergewaltigungsphantasien frustrierter Kleinbürger entwachsen. Frauen benutzt man wie Konsumartikel und wirft sie nach Gebrauch weg – was hier oft bedeutet, daß sie der Sklaverei und Prostitution übergeben werden.“ Alpers: Lendenschurz, Doppelaxt und Magie, S. 43.

37 Alpers: Lendenschurz, Doppelaxt und Magie, S. 39–44.

38 Vgl. Alpers: Lendenschurz, Doppelaxt und Magie, S. 47–50.

39 Vgl. Alpers: Lendenschurz, Doppelaxt und Magie, S. 49.

40 Alpers: Lendenschurz, Doppelaxt und Magie, S. 49.

Er schreibt:

Heroic Fantasy greift die latent vorhandene Bereitschaft des Lesers auf, die als unbefriedigend empfundene eigene Situation zu ändern, verhindert jedoch die Einsicht, daß gesellschaftliche Verhältnisse die eigene Situation bestimmen und daß diese Verhältnisse durch solidarisches Handeln mit anderen veränderbar sind. Statt dessen werden Ersatzhandlungen angeboten.

Propagierte Ideologien sind dabei: magisch-mythisches Weltverständnis (Mystifikation intellektuell erfaßbarer Zusammenhänge); Recht des Stärkeren als Prinzip gesellschaftlichen Zusammenlebens; Verherrlichung von Gewalt, insbesondere von Totschlag; Unterdrückung der Frau; Betonung der rassischen Überlegenheit des nordischen Menschentypus; Fatalismus gegenüber hierarchischen Strukturen und ihren Folgen, etwa Kriegen; Führerprinzip nach dem Motto: Der größte Schläger und Schlächter soll unser Schicksal bestimmen; imperialistische Politik als Machtprinzip; Intellektuellenfeindlichkeit.

Eine Frage war eingangs noch offen: Was glorifiziert die Heroic Fantasy?

Es gibt nur ein einziges Wort, das die vorstehenden ideologischen Einzelaussagen hinlänglich unter einen Hut bringt: Faschismus.⁴¹

Die Heroic Fantasy ist demgemäß nicht nur ein ästhetisch minderwertiges und faschistoides Gebilde – obendrein drückt sich in ihr, folgt man Alpers, eine geradezu niederträchtige Heimtücke aus. Sie erinnert an ein gerissenes Raubtier, insofern sie das Verlangen nach einem anderen, besseren Leben ausnutzt, um ihre Beute anzulocken. Hat sie die Leserinnen und Leser erst einmal in ihren Fängen, werden diese zwar nicht gerade verspeist, aber doch ausgesaugt und mit Gift vollgepumpt. Sie verfallen gleichsam in einen Stupor: Nicht länger fähig oder bereit, die Welt durch kollektives Handeln zu verändern, geben sie sich ebenso widerwärtigen wie lustvollen Träumen hin, in denen sie sich einem nordischen Superbarbaren unterwerfen, der sich anschickt, alles zu vernichten, was nicht ist wie er.

In einem solcherart vergifteten Schlaf befangen, lassen sich die Opfer der Heroic Fantasy ohne Gegenwehr von dem fürchterlichsten Raubtier, dem Kapitalismus, verschlingen. Oder sie erwartet ein bitteres Erwachen, wenn sie sich eines Tages die Äuglein reiben und feststellen, dass ihre Träume zur grausigen Wirklichkeit geworden sind. Denn: „Der Heroic Fantasy könnte die Aufgabe zukommen, einem neuen Faschismus ideologisch den Weg zu bereiten.“⁴²

Ich will die Frage, was von dieser Kritik zu halten ist, für den Moment hintanstellen und mich einstweilen auf die Bemerkung beschränken, dass es sicherlich falsch wäre, sie mit einem Schulterzucken abzutun. Selbst wenn Alpers, seinerseits ideologisch verblendet, völlig in die Irre gegangen wäre, müsste man seine

⁴¹ Alpers: Lendenschurz, Doppelaxt und Magie, S. 51–52.

⁴² Alpers: Lendenschurz, Doppelaxt und Magie, S. 52.

Polemik ernstnehmen, da sie eben noch in der aktuellen Auseinandersetzung mit der Fantasy ein Echo findet. Wenn wir einige Jahrzehnte vorspulen, in unsere Gegenwart hinein, stellen wir nämlich fest, dass sich zwar der Ton geändert hat, nicht aber die inhaltliche Ausrichtung der Kritik am Genre Fantasy.

Nehmen wir zum Beispiel Hans-Heino Ewers. Er schreibt:

Die Fantasy lässt das heroische Zeitalter wieder aufleben und darf als moderne Helden-dichtung bezeichnet werden. Sie geht zu Recht davon aus, dass diese Art von Heroentum in einer modernen Gesellschaft keinen Platz mehr hat und dass wir seiner folglich nur im Wiederaufbereiten der alten Geschichten habhaft werden können.⁴³

Bei Bernhard Rank heißt es:

Relevant für die Möglichkeiten politischer Verführung durch Fantasy sind nicht nur die ideologieverdächtigen Inhalte, sondern auch die Tatsache, dass die Entscheidung für ein bestimmtes literarisches Genre eine in einem grundsätzlichen Sinn politische Haltung nach sich zieht. Fantasy ist in der Erzählhaltung und im Rückgriff auf Wissensbestände das schiere Gegenteil zur modernen phantastischen Literatur. Insofern fällt sie zurück auf den Stand der Phantastik vor der Epoche der Aufklärung.⁴⁴

Mindestens drei der von Alpers erhobenen Anklagen gegen die Fantasy – die Heldenverehrung, die Neigung zum Irrationalismus und die Flucht ins Archaische – werden von Ewers und Rank also ausdrücklich bestätigt. Hierin klingt bereits ein politisches Urteil über das Genre an. Indessen ist es Arno Meteling, der den Vorwurf des Krypto-, Proto- oder rundweg Faschistischen *expressis verbis* aufnimmt. Für ihn zählt das „worldbuilding“ zu den entscheidenden Aspekten des Genres, da der „Schöpfung einer wunderbaren secondary world“ in der Fantasy „die größte Aufmerksamkeit“ zukomme.⁴⁵

Wie aber ist es um diese Schöpfung bestellt? Meteling führt aus:

Sie folgt einer Poetik der Widerspruchsfreiheit und Kohärenz sowie der festen Werte und Normen, mithin des Totalitären. So gibt es in den meisten Fantasyromanen als Effekt des Wunderbaren eine klare und unbefragte Markierung von Figuren und Handlungen als gut oder böse.⁴⁶

43 Ewers: Fantasy, S. 10. Vgl. auch: ders.: Überlegungen zur Poetik der Fantasy. In: Ingrid Tomkowiak (Hg.): Perspektiven der Kinder- und Jugendmedienforschung. Zürich 2011, S. 131–149.

44 Bernhard Rank: Politische Verführung durch Fantasy? Sprachkritische und sprachdidaktische Überlegungen. In: Jörg Kilian/Thomas Niehr (Hg.): Politik als sprachlich gebundenes Wissen. Politisches Sprechen im lebenslangen Lernen und politischen Handeln. Bremen 2013, S. 159–178, hier: S. 162.

45 Meteling: Krieg und Kartographie, S. 41.

46 Meteling: Krieg und Kartographie, S. 41.

Ein Weltenbau, der derartigen Prinzipien folgt, hat bestimmte politische Implikationen. Das wird an einem der zentralen Topoi des Genres besonders deutlich: der martialischen Auseinandersetzung, dem Krieg.

Meteling erläutert:

Nicht umhin kommt man, festzustellen, dass der Krieg in der epischen Fantasy in vielerlei Hinsicht determiniert ist – und zwar aufgrund von ethischen Markierungen, die auf substantialistischen beziehungsweise essentialistischen Begründungskomplexen aufrufen. Kurz gefasst: In der Fantasy geht es um einen Krieg der Rassen, der fast ausnahmslos als Vertreterkampf zwischen Gut und Böse funktioniert.⁴⁷

Wenn eine Rasse in den Krieg zieht, um ihre totalitären Werte und Normen gegen eine andere, als böse oder minderwertig betrachtete Rasse zu verteidigen – oder dieser die eigene Wahrheit aufzuoktroyieren –, ist es wohl angemessen, von faschistischen Präokkupationen zu sprechen. Man kann also ruhigen Gewissens behaupten, dass die aktuelle Forschung auch Alpers' politischen Bannfluch wiederholt. Es hilft alles nichts: Die Fantasy ist und bleibt ein Hort des finsternen Reaktionärturns.

Sogar eine Autorin wie Vera Cuntz-Leng, die dem Genre sicherlich wohlgesonnen gegenübersteht, scheint dieses Verdikt indirekt zu bestätigen. In einem Aufsatz zum Fantasy-Blockbuster – im Einzelnen widmet sie sich Peter Jacksons *THE LORD OF THE RINGS: THE FELLOWSHIP OF THE RING* (NZ/USA 2001) und Alfonso Cuaróns *HARRY POTTER AND THE PRISONER OF AZKABAN* (GB/USA 2004) – geht sie von der Beobachtung aus, dass „die Kassenschlager“ des Genres „gemeinhin als prüde und wenig innovativ“ gelten.⁴⁸

„Ihre vorherrschende Aufgabe ist es“, so Cuntz-Leng

den Massengeschmack zu bedienen und möglichst keine Regeln des „guten Geschmacks“ zu verletzen. Die Patina des *Hays Code* mit seinen Reglementierungen zu Sitte, Ordnung und dem Idealbild der heilen amerikanischen Kleinfamilie scheint ihnen noch vierzig Jahre nach seiner Abschaffung anzuhaften.⁴⁹

Entgegen dieser weitverbreiteten Einschätzung stellt sie die These auf, dass es „gerade die Mainstream-Produktionen des Fantasyfilmgenres sind, die ungeahnt viel Raum für die Verhandlung queerer Themen bieten“.⁵⁰ Sie legt also ein

⁴⁷ Meteling: Krieg und Kartographie, S. 52.

⁴⁸ Vera Cuntz-Leng: Frodo auf Abwegen. Das queere Potenzial des aktuellen Fantasykinos. In: Zeitschrift für Fantastikforschung 1 (2011), H. 1, S. 24–43, hier: S. 24.

⁴⁹ Cuntz-Leng: Frodo auf Abwegen, S. 24 [Herv. i. O.].

⁵⁰ Cuntz-Leng: Frodo auf Abwegen, S. 25.

Queer Reading von *THE FELLOWSHIP OF THE RING* und *HARRY POTTER AND THE PRISONER OF AZKABAN* vor, um den Blick „für das ungeahnt hohe subversive Potenzial zu schärfen, über das das Fantasyfilmgenre tatsächlich verfügt“.⁵¹ Dabei möchte Cuntz-Leng das Queer Reading „den kanonischen Interpretationen als legitime Alternativanalyse an die Seite stellen“⁵² – als „eine andere Sichtweise, die sich nur einem Personenkreis erschließen kann, der vorsätzlich ‚zwischen den Zeilen‘ bzw. ‚against the grain‘ liest“.⁵³ Was wohl im Umkehrschluss bedeutet, dass Lesarten, die eine solche Vorsätzlichkeit vermissen lassen, doch nur wieder beim *Hays Code* ankommen; bei Sexismus und Misogynie, heißt das, oder zumindest bei einem hoffnungslos veralteten Geschlechterverständnis.

Wobei das vielleicht gar nicht so sein muss. Zumindest ist es eine Überlegung wert, ob die Enthaltensamkeit, die sich in Tolkiens Poetologie ausdrückt, also etwa die Tatsache, dass die Liebe zwischen Frodo und Sam ganz ohne Sex auskommt, als solche etwas Subversives oder gar Queeres an sich haben könnte in einer Zeit, wo wirklich alles – von der Kinderwindel bis zum Hochglanzsarg, so ließe sich behaupten – unter Zuhilfenahme irgendwelcher erotischer Verheißungen beworben und verkauft wird.

Das Ungenügen der Kritik

Wie dem auch sei, jedenfalls erweist ein Blick auf die Forschung, dass das Ansehen der Fantasy nicht unbedingt besser geworden ist in den vergangenen vierzig Jahren. Um es noch einmal zu betonen: Ich möchte keineswegs behaupten, dass die zitierten Anschuldigungen gegen das Genre aus der Luft gegriffen sind. Dennoch gibt es meines Erachtens ein ernstliches Problem mit der Art und Weise, wie die Fantasy kritisiert wird.

Was es hiermit auf sich hat, lässt sich gut an den Thesen und der Argumentation von Arno Meteling zeigen. Im Versuch, der Poetik des Genres habhaft zu werden, greift er auf Todorovs Fantastiktheorie zurück, namentlich auf die Kategorie des „Wunderbaren“ oder des „unvermischt Wunderbaren“. Selbige bestimmt Todorov wie folgt: „Beim Wunderbaren rufen die übernatürlichen Elemente weder bei den Personen noch beim impliziten Leser eine besondere Reaktion hervor. Nicht die Haltung gegenüber den berichteten Ereignissen charakterisiert das Wunderbare, sondern die Natur dieser Ereignisse selbst.“⁵⁴

⁵¹ Cuntz-Leng: Frodo auf Abwegen, S. 26.

⁵² Cuntz-Leng: Frodo auf Abwegen, S. 26.

⁵³ Cuntz-Leng: Frodo auf Abwegen, S. 27.

⁵⁴ Tzvetan Todorov: Einführung in die fantastische Literatur. München 1972, S. 51.

Meteling zitiert diese Passage und ergänzt sie um die Bemerkung Todorovs, das Märchen sei „in Wirklichkeit nur eine der Spielarten des Wunderbaren, und die übernatürlichen Ereignisse lösen hier keinerlei Überraschung aus“.⁵⁵ Das „Wunderbare“ und das „Märchen“ – für Meteling lässt sich die Fantasy umstandslos in die so beschriftete Schublade stecken. Er erklärt, von allen fantastischen Genres sei die Fantasy „am einfachsten zu bestimmen“, da sie „eine klare Tradition des Übernatürlichen als Wunderbares“⁵⁶ fortführe.

Diese Behauptung ist, wie man mit Christine Lötscher feststellen kann, schlichtweg falsch.⁵⁷ Und zwar nicht nur, was die zeitgenössische Fantasy angeht, auf die sich Lötschers Einspruch bezieht.⁵⁸ Selbst ein oberflächlicher Blick auf grundlegende Werke des Genres erweist, dass das Wunderbare höchstens *ex negativo* geeignet ist, ein Verständnis der Fantasy zu befördern.

Robert E. Howard etwa lässt kaum eine Gelegenheit ungenutzt, um herauszustreichen, dass der sonst so furchtlose Conan von existenziellem Grauen ergriffen wird, wenn er sich den Wirkungen magischer Kräfte und übernatürlicher Mächte gegenüber sieht.

Das wird bereits in „The Phoenix on the Sword“ (1932) deutlich, der ersten von Howard publizierten Erzählung rund um die Abenteuer des Cimmeriers. In dieser Erzählung begegnet uns Conan nicht als junger, unerfahrener Dieb, wie etwa in „The Tower of the Elephant“ (1933). Vielmehr ist er ein reifer Mann, der auf dem Höhepunkt seines Ruhms steht. Vor nicht allzu langer Zeit hat er die Krone von Aquilonien erobert – und sieht sich als König nun selbst in die Ränke von Usurpatoren verstrickt, die ihn sowohl um den Thron als auch ums Leben bringen wollen. Unter anderem muss er sich gegen eine dämonische Kreatur erwehren, die ihm der stygische Magier Thoth-Amon auf den Hals gehetzt hat. Nachdem der Dämon einen der Möchtegern-Usurpatoren, einen Gesetzlosen namens Ascalante, getötet hat, stürzt er sich auf den bereits verwundeten Conan.

Wie nun beschreibt Howard diese Konfrontation?

The slaver jaws closed on the arm Conan flung up to guard his throat, but the monster made no effort to secure a death-grip. Over his mangled arm it glared fiendishly into the king's eyes, in which there began to be mirrored a likeness of the horror which stared from the dead eyes of Ascalante. Conan felt his soul shrivel and begin to be drawn out of

⁵⁵ Todorov: Einführung in die fantastische Literatur, S. 51. Vgl. auch Meteling: Krieg und Kartographie, S. 39.

⁵⁶ Meteling: Krieg und Kartographie, S. 39.

⁵⁷ Vgl. Christine Lötscher: Das Zauberbuch als Denkfigur. Lektüre, Medien und Wissen in zeitgenössischen Fantasy-Romanen für Jugendliche. Zürich 2014, S. 26–32.

⁵⁸ Vgl. Lötscher: Das Zauberbuch als Denkfigur, S. 27–28.

his body, to drown in the yellow wells of cosmic horror which glimmered spectrally in the formless chaos that was growing about him and engulfing all life and sanity. Those eyes grew and became gigantic, and in them the Cimmerian glimpsed the reality of all the abysmal and blasphemous horrors that lurk in the outer darkness of formless voids and nighted gulfs. He opened his bloody lips to shriek his hate and loathing, but only a dry rattle burst from this throat.⁵⁹

Ganz offensichtlich ergeht sich Howard hier in der rückhaltlosen, geradezu schwelgerischen Evokation eines jenseitigen Schreckens, der seinen Helden mit aller Gewalt ergreift – und, wenn das Kalkül des Autors aufgeht, wohl auch die Leserinnen und Leser nicht unberührt lassen wird. Es ist schwer vorstellbar, wie man in Anbetracht einer solchen Passage (derer sich im *Conan*-Zyklus, wie gesagt, zahlreiche finden lassen) zu dem Schluss gelangen kann, dass die „übernatürlichen Elemente“ in der Fantasy „weder bei den Personen noch beim impliziten Leser eine besondere Reaktion“ hervorrufen sollen.

Ebenso untauglich ist die Kategorie des „Wunderbaren“, wenn man zu verstehen versucht, wie Tolkien die – aus Sicht seiner Figuren – übernatürlichen Elemente in *The Lord of the Rings* (1954–55) einsetzt. Das wird beispielsweise an dem Auftritt der Nazgûl deutlich. In aller Ausführlichkeit beschreibt Tolkien, wie die Hobbits auf das Nahen der Ringgeister reagieren:

Terror overcame Pippin and Merry, and they threw themselves flat on the ground. Sam shrank to Frodo's side. Frodo was hardly less terrified than his companions; he was quaking as if he was bitter cold, but his terror was swallowed up in a sudden temptation to put on the Ring. The desire to do this laid hold of him, and he could think of nothing else. He did not forget the Barrow, nor the message of Gandalf; but something seemed to be compelling him to disregard all warnings, and he longed to yield. Not with the hope of escape, or of doing anything, either good or bad: he simply felt that he must take the Ring and put it on his finger.⁶⁰

Nicht nur werden die Hobbits hier von ihrer Angst überwältigt; obendrein sorgt die Präsenz der Nazgûl dafür, dass der Ring seinen Zugriff auf Frodo verstärken kann, ihn für kurze Zeit zu einer willenlosen Marionette macht. Für den Fall, dass Saurons gespenstische Diener als solche nicht ausreichen, um bei den Leserinnen und Lesern eine „besondere Reaktion“ hervorzurufen, hält Tolkien also noch eine Steigerung des Schreckens parat: Oder ist die Vorstellung, von einer grausamen, zerstörerischen Macht, der man nicht das Geringste entgegenzusetzen hat, seines Willens und Wollens beraubt zu werden, etwas anderes als nacktes Grauen?

⁵⁹ Robert E. Howard: *The Phoenix on the Sword* [1932]. In: ders.: *The Complete Chronicles of Conan*. London 2006, S. 23–43, hier: S. 40.

⁶⁰ J. R. R. Tolkien: *The Lord of the Rings. The Fellowship of the Ring* [1954]. London 2004, S. 255.

Ich habe zwei Beispiele gewählt, in denen sich die Protagonisten mit jenseitigen Erscheinungen der unseligen Art konfrontiert sehen, weil hier besonders deutlich wird, dass sich die Helden der Fantasy in Anbetracht des Übernatürlichen häufig genug ebenso verhalten, wie es die Figuren einer Erzählung oder eines Romans tun würden, die in einer uns vertrauten Alltagswelt spielen. Sowohl Conan als auch die Hobbits erleben den Horror als Horror; sie sind lähmender Angst, Ohnmacht und Hilflosigkeit ausgesetzt. Was das betrifft, bedienen sich Howard und Tolkien einer konventionellen Psychologie, die keine Differenzmarkierungen zwischen unserer Wirklichkeit und der Sekundärwelt der Fantasy erkennen lässt,⁶¹ wenn man von dem schieren Vorhandensein der „übernatürlichen Elemente“ absieht.

Aber auch hinsichtlich der epistemologischen Selbstverortung der Fantasy – der Frage also, was innerhalb ihrer Wirklichkeitskonstruktionen möglich ist – kommen wir mit Todorovs „Wunderbarem“ nicht weiter. Denn es verhält sich keineswegs so, dass in der Fantasy alles Übernatürliche, Jenseitige, Monströse, Dämonische, Göttliche oder Gespenstische immer und überall, oder auch nur regelmäßig, als unhinterfragter Bestandteil der jeweiligen Sekundärwelt angesehen werden würde. Wenn überhaupt müsste man von einer Staffelung des Wunderbaren sprechen. Für Tolkiens Figuren mag es mehr oder weniger selbstverständlich sein, dass sich Menschen, Zwerge, Elben und Hobbits eine gemeinsame Realität teilen. Aber bei den Orks, den Ents, den Balrogs oder den Nazgûl – oder auch einem Tom Bombadil – hört die Selbstverständlichkeit auf. Von der Macht des Einen Rings ganz zu schweigen.

Ein Unterschied zwischen älterer und neuerer Fantasy mag darin bestehen, dass Letztere eher dazu neigt, dergleichen epistemologische Probleme tatsächlich diskursiv zu verhandeln. Jedenfalls gilt das für George R. R. Martins *A Song of Ice and Fire* (1996–). Man denke nur an das Gespräch, das Jon Snow und Tyrion Lannister – noch beinahe zu Beginn des ersten Bandes, *A Game of Thrones* – auf dem Weg nach Norden führen, wo der (angebliche) uneheliche Sohn von Eddard Stark in die Reihen der *Night's Watch* eintreten soll. Unter Verweis auf den Umstand, dass es solche Kreaturen längst nicht mehr gäbe, bezweifelt Jon Snow die Sinnhaftigkeit von Tyrions Lektüre, der sich in ein Buch über Drachen vertieft hat.

Seinerseits hebt Tyrion zu einer aufklärerischen Rede an, um Jon Snow dazu zu bringen, die traurige Wirklichkeit seiner Lage als Bastard anzuerkennen:

⁶¹ Ich werde in meiner Auseinandersetzung mit Tolkiens Poetik erläutern, was genau unter einer Sekundärwelt zu verstehen ist.

The Night's Watch is a midden heap for all the misfits of the realm. [...] Sullen peasants, debtors, poachers, rapers, thieves, and bastards like you all wind up on the Wall, watching for grumkins and snarks and all the other monsters your wet nurse warned you about. The good part is there are no grumkins and snarks, so it's scarcely dangerous work. The bad part is you freeze your balls off, but since you're not allowed to breed anyway, I don't suppose that matters.⁶²

Tatsächlich wird es noch einige hundert Seiten dauern, bis die Drachen nach Westeros zurückkehren. Dass die „grumkins and snarks“ nur allzu wirklich sind und in Schnee, Kälte und Dunkelheit auf ihre Stunde warten, weiß Martins Leserschaft hingegen seit dem Prolog des erstens Bandes.⁶³ Weit davon entfernt „eine klare Tradition des Übernatürlichen als Wunderbares“ fortzuführen, bezieht *A Song of Ice and Fire* einen Gutteil seiner Spannung folglich aus der dramaturgischen Konfrontation von verschiedenen Wissenstypen; in immer neuen Anläufen drehen sich die Bücher um Aushandlungen, was in der gemeinsamen Wirklichkeit möglich ist. Das betrifft eben auch die Frage, wo in Westeros das „Wunderbare“ anfängt, also etwa die Existenz von Drachen und „grumkins and snarks“. (Oder die Existenz von Göttern, die in menschliche Belange eingreifen; oder, ganz allgemein, die Möglichkeit von Magie.) Dabei nutzt Martin das Gefälle zwischen verschiedenen Positionen des Wissens – jener, die die Leserinnen und Leser einnehmen, sowie den konfligierenden Standpunkten einzelner Figuren –, um die Auffaltung seiner Welt und der zahlreichen, personal perspektivierten Handlungsstränge zu dynamisieren.⁶⁴ Dieses Vorgehen folgt einem affektpoetischen Kalkül, das durchaus „eine besondere Reaktion“ hervorrufen will; was schon daran deutlich wird, dass *A Game of Thrones* mit einem Absatz endet, der in der Veränderung des Koordinatensystems der Wirklichkeit zugleich das Aufbrechen neuer Möglichkeitsräume feiert:

As Daenerys Targaryen rose to her feet, her black *hissed*, pale smoke venting from its mouth and nostrils. The other two pulled away from her breasts, and added their voices to the call, translucent wings unfolding and stirring the air, and for the first time in hundreds of years, the night came alive with the music of dragons.⁶⁵

⁶² George R. R. Martin: *A Game of Thrones*. Book one of *A Song of Ice and Fire*. New York/Toronto/London/Sydney/Auckland 1996, S. 124–125.

⁶³ Vgl. Martin: *A Game of Thrones*, S. 1–11.

⁶⁴ Vgl. Christine Lötscher: Wahre Ammenmärchen, rationale Denkfehler. Prekäres Wissen in George R. R. Martins *A Song of Ice and Fire*. In: Paul Ferstl/Thomas Walach/Stefan Zahlmann (Hg.): *Fantasy Studies*. Wien 2016, S. 17–38.

⁶⁵ Martin: *A Game of Thrones*, S. 806–807 [Herv. i. O.].

Freilich könnte man einwenden, dass es unangemessen sei, auf den Versuch einer grundlegenden Genrebestimmung mit der Auflistung von Einzelbeispielen zu antworten. Aber wenn Meteling erklärt, die Fantasy würde „eine klare Tradition des Übernatürlichen als Wunderbares“ fortführen, dann nimmt er eben exakt dies vor: eine grundlegende Genrebestimmung, die hinsichtlich der Fantasy allgemeine Geltung behauptet. Nun hat sich herausgestellt – und zwar, wie ich meine, mit unabweisbarer Deutlichkeit –, dass auf Grundlage von Metelings Definition keine analytische Perspektive eingenommen werden kann, die es erlaubt, belastbare Aussagen über die Poetik von mindestens drei der einflussreichsten und bekanntesten Autoren des Genres zu treffen. Im Gegenteil spricht einiges dafür, dass die Einnahme einer derartigen Perspektive verunmöglicht wird, wenn man Meteling beim Wort nimmt. Wie jedoch lässt sich der Geltungsanspruch seiner Genrebestimmung begründen, wenn es sich so verhält?

Zumal Meteling das Wunderbare ja nicht einfach als einen Aspekt der Fantasy beschreibt, sondern wesentliche Gesetzmäßigkeiten des Genres aus seinem Vorhandensein ableitet. In der bereits zitierten Passage schreibt er, „als Effekt“ des Wunderbaren gebe es in den meisten Fantasyromanen „eine klare und unbefragte Markierung von Figuren und Handlungen als gut oder böse“. Diese Aussage ist von trügerischer Einfachheit. Wer genau nimmt sie denn vor, jene klare und unbefragte Markierung? Sind es die Figuren selbst, die ihr Sein und Tun solcherart bewerten? Oder haben wir es mit einer Erzählstimme zu tun, die sich als Tugendwächter geriert? Und was eigentlich heißt „unbefragt“? Mit anderen Worten, wer ist es, der die Befragung unterlässt? Wiederum die Figuren? Oder der Erzähler? Oder die Leserinnen und Leser? Alle miteinander gar? Ich vermag nicht zu erkennen, dass Meteling um eine solche Differenzierung bemüht ist.

So bleibt auch unklar, was für Romane er im Sinn hat, wenn er der Fantasy eine moralische und wohl auch metaphysische Gedankenlosigkeit unterstellt, die in ihrer Einfalt als naiv bis gefährlich gelten muss. Man kann nur vermuten, dass er beispielsweise nicht an die Werke von Robert E. Howard, J. R. R. Tolkien oder George R. R. Martin denkt. Schließlich bedarf es einer größeren hermeneutischen Anstrengung, um eine Ahnung davon zu bekommen, wo sich im *Conan*-Zyklus das „Gute“ – im Unterschied etwa zum Starken, Durchsetzungsfähigen und Überlebenstauglichen – verbergen mag.⁶⁶ Wohingegen die einzelnen Kapitel von *A Song of Ice and Fire* über Tausende Seiten hinweg, wie erwähnt, an den Blickpunkt jeweils einer Figur gebunden sind; eine strukturelle Entscheidung, die

⁶⁶ Es ist dies eine der Fragen, die mich im sechsten und abschließenden Kapitel der vorliegenden Studie beschäftigt.

eine Poetik perspektivischer Aufspaltungen realisiert, welche auf die Dauer sehr wenig „unbefragt“ lässt – ganz sicher aber nicht Gut und Böse.

Und Tolkien? In diesem Zusammenhang sei nur an das eigentlich sehr merkwürdige Ende von Frodos Queste erinnert.⁶⁷ Bekanntlich schafft er es nicht, seinen Auftrag zu erfüllen. Ganz am Ende, schon in den Sammath Naur, überwältigt ihn die Macht des Rings. Er beansprucht den Ring für sich, als seinen Preis, steckt ihn sich an den Finger und wird unsichtbar. Tolkien verzichtet darauf, dem Leser mitzuteilen, was Frodo fühlt und denkt, im Augenblick dieses bitteren Scheiterns, das sich ihm, gebrochen und verblendet durch den Ring, als Triumph darstellt. Das Finale wird aus der Sicht von Sam geschildert. Er ist es, der bezeugt, wie Frodo und Gollum miteinander ringen. Wie Gollum seinem unsichtbaren Feind den Finger abbeißt und den Ring endlich für sich beansprucht. Wie er, einen wilden Freudentanz vollführend, zu nah an den Abgrund gerät, stolpert, stürzt – und so den Ring vernichtet, rundweg gegen seinen Willen, und zugleich sein elendes Dasein beendet.

Zunächst fällt hier die irritierende Verkehrung der Rollen und Zuschreibungen auf: Sam, der sich die längste Zeit um den völlig verausgabten Frodo gekümmert hat, ist zur Passivität, zum Zuschauen verurteilt; und Frodo ist nicht länger der tapfere Held, der allen Widrigkeiten trotzt, sondern wird jählings zum Verräter an sich selbst, der beinahe die Welt ins Unglück stürzt. Am merkwürdigsten verhält sich die Sache aber bei Gollum und dem Ring. In dieser Szene ist ja der Ring selbst die handelnde, bestimmende Macht. So scheint es wenigstens. Doch indem der Ring seinen Willen durchsetzt, sich Frodo unterwirft und Gollum vollends zum Wahnsinn treibt, führt er zugleich – ein eindruckliches Beispiel für die „dramatische Ironie“, die *The Lord of the Rings* nach Ansicht von Tom Shippey prägt⁶⁸ – seinen eigenen Untergang herbei; ebenso wie Gollums Siegestaumel in Wahrheit ein Totentanz ist.

Um dieses seltsame, antiklimaktische und doch auch überaus pathetische Finale richtig zu verstehen, muss man sich vergegenwärtigen, dass Frodo zu Beginn seiner Reise durchaus der Meinung war, dass Gollum den Tod verdiene und es besser gewesen wäre, wenn Bilbo „the vile creature“ bei passender Gelegenheit ermordet hätte.⁶⁹ Gandalf verweist darauf, dass Frodos Onkel die Nähe des Bösen nur deshalb einigermaßen unbeschadet überstehen konnte, weil er, indem er den

⁶⁷ Vgl. J. R. R. Tolkien: *The Lord of the Rings. The Return of the King* [1955]. London 2004, S. 1236–1239.

⁶⁸ Vgl. Tom A. Shippey: *J. R. R. Tolkien. Autor des Jahrhunderts*. Stuttgart 2002, S. 33.

⁶⁹ Tolkien: *The Fellowship of the Ring*, S. 78.

Ring in Besitz nahm, zugleich Mitleid zeigte gegenüber Gollum, jenem so heillos verworfenen Geschöpf.⁷⁰

Und hebt zu folgender Rede an:

Many that live deserve death. And some that die deserve life. Can you give it to them? Then do not be too eager to deal out death in judgement. For even the very wise cannot see all ends. I have not much hope that Gollum can be cured before he dies, but there is a chance of it. And he is bound up with the fate of the Ring. My heart tells me that he has some part to play yet, for good or ill, before the end; and when that comes, the pity of Bilbo may rule the fate of many – yours not least.⁷¹

Diese Rede Gandalfs ist keineswegs obskur, sondern zählt zu den oft und gerne zitierten Stellen aus Tolkiens Werk. Schon für sich genommen, lässt sie es sehr zweifelhaft erscheinen, ob man das Urteil, in *The Lord of the Rings* würden ‚Figuren und Handlungen klar und unbefragt als gut und böse markiert‘, aufrechterhalten könnte, sofern man den Text selbst als Maßstab nimmt. Bindet man Gandalfs Worte mit der beschriebenen Szene in den Sammath Naur zusammen, wird deutlich, dass die Poetik des Romans auf etwas ganz anderes abhebt. Wenn überhaupt geht es darum, dass der Urteilsfähigkeit sterblicher Wesen (oder auch der unsterblichen, aber eben nicht allwissenden Elben) in der Bestimmung von Gut und Böse enge Grenzen gesetzt sind. Gerade das Beispiel des Helden Frodo zeigt, dass Urteile, die von der Warte moralischer Gewissheit gesprochen sind, denjenigen, der sie fällt, leicht in die Irre führen: Die Anmaßung des Richteramts geht mit selbstgerechter Verblendung einher. Gandalf mahnt also zur Demut in Anbetracht der letzten Dinge. Man mag das metaphysisch-verquast, aufklärungskritisch, unmarxistisch oder meinetwegen auch katholisch finden⁷² – in jedem Fall drückt sich hierin eine Haltung aus, der das Bestreben, Figuren und Handlungen mit Etiketten zu versehen, auf denen „gut“ oder „böse“ steht, völlig fremd ist.⁷³

⁷⁰ Vgl. Tolkien: *The Fellowship of the Ring*, S. 78.

⁷¹ Tolkien: *The Fellowship of the Ring*, S. 78.

⁷² „This is one example of a major theme in *The Lord of the Rings*: characters repeatedly invite disaster by believing they know all things. In Catholic terms, this leads to deadly sins such as pride, despair, and wrath. Denethor and Saruman, among others, bring about their own demise and cause great suffering by making this mistake. Gandalf saves Frodo (and, through Frodo, the world) by guiding the hobbit away from this error.“ Deke Parsons: *J. R. R. Tolkien, Robert E. Howard and the 1930s Birth of Modern Fantasy*. Ann Arbor 2013, S. 121.

⁷³ Vor diesem Hintergrund ist es erstaunlich, dass sogar Dieter Petzold meint, in *Mittelerde* seien Gut und Böse auf irritierende Art „fein säuberlich getrennt“. Vgl. Dieter Petzold: *J. R. R. Tolkien. Fantasy Literature als Wunscherfüllung und Weltdeutung*. Heidelberg 1980, S. 80.

Wie gesagt: Metelings Ausführungen lassen offen, welche Fantasy-Romane oder -Erzählungen er im Blick hat, wenn er das Genre einer versimpelnden Schwarzweißmalerei zeiht. Auch, was das betrifft, würde ich allerdings behaupten, dass sich jener Vorwurf zumindest in seiner Pauschalität selbst erledigt, wenn er nicht einmal in Hinblick auf Tolkien und *The Lord of the Rings* greift.

Worin besteht also das Problem von Metelings Kritik an der Fantasy? Einmal darin, dass er zu ihrer Bestimmung eine Theorie wählt, die – ihrer Popularität zum Trotz – an sich schon recht grobschlächtig, bezogen auf das Genre, um das es hier geht, aber völlig ungeeignet ist.⁷⁴ Damit ist er nicht allein. So behauptet auch Bernhard Rank, dass die der Fantasy zuzuordnenden Texte „das Magisch-Wunderbare als fraglos hinnehmen“.⁷⁵ Vor allem aber dürfte Metelings Ansatz exemplarisch sein, was die Unterlassungen angeht. Die Werke des Genres, über das er den Stab bricht, scheinen ihm keine nähere Betrachtung wert zu sein. Diesen Zug teilt sein Aufsatz mit den entsprechenden Schriften von Alpers, Ewers und Rank. Überall gibt es ein eklatantes Missverhältnis zwischen der Rigorosität der Urteile und der Sorgfalt ihrer Begründung. Keiner der genannten Autoren macht sich die Mühe, die inkriminierten Texte – oder auch nur einen von ihnen – der ernsthaften literaturwissenschaftlichen Analyse zu unterziehen.⁷⁶ Es drängt sich der Eindruck auf, dass die Fantasy immer

⁷⁴ Zumindest gilt das, wenn man sich auf konventionelle Lesarten von Todorovs Fantastiktheorie bezieht. Allerdings ist es durchaus möglich, ihn – und namentlich sein berühmtes Kriterium der „*hésitation*“ anders zu verstehen. In ihrer Relektüre von Todorovs Theorie betont Christine Lötscher, dass im Fantastischen „nicht die Verfasstheit der realen Welt und ihre literarische Repräsentation zur Debatte steht, sondern einzig die Gemachtheit des fiktionalen Textes mit seiner Eigengesetzlichkeit“ – das heißt, in Rede steht die „äußerst produktive Verbindung von Affektpoetik und Gemachtheit“ der jeweiligen ästhetischen Wirklichkeitskonstruktion. Und das wiederum heißt, dass Todorovs berühmtes Kriterium der *hésitation* als *Sine qua non* des Fantastischen nicht in einer handlungslogischen Unschlüssigkeit sich realisiert, einem Schwanken zwischen rationalen und übernatürlichen Erklärungsmustern, das sich auf die handelnden Figuren und den Leser überträgt – sondern darin, dass die Rezipienten der Erzählung oder des Romans in der ästhetischen Erfahrung sich positioniert sehen in der Konfliktzone zweier Wirklichkeitskonstrukte, welche einander inkommensurablen, in sich jedoch durchaus stabilen Gesetzmäßigkeiten gehorchen, also schlechthin nicht in Übereinkunft oder gar Einklang miteinander gebracht werden können. Vgl. Christine Lötscher/Daniel Illger: „Le fantastique, c’est l’hésitation éprouvée [...] face à un événement en apparence surnaturel“. Zu Tzvetan Todorovs Fantastiktheorie. In: Thomas Fries/Sandro Zanetti (Hg.): *Revolutionen der Literaturwissenschaft 1966–1971*. Zürich 2019, S. 477–492, hier: S. 480 f.

⁷⁵ Rank: *Politische Verführung durch Fantasy?*, S. 161.

⁷⁶ Am ausführlichsten äußert sich Meteling über *A Song of Ice and Fire*. Doch seine Überlegungen zu Martins Romanzyklus zeugen von einem Desinteresse an konkreten Poetiken, das meint, eine ästhetische Konstruktion umstandslos auf ihren vermeintlichen Aussagegehalt herunterbrechen zu können. Das Ergebnis ist sogar als Inhaltsangabe zweifelhaft. Wenn Meteling

schon als erledigt gilt. Die Inferiorität des Genres ist gleichsam ausgemacht, man muss sie nur benennen. So wird ein Popanz errichtet und dann mit großer Geste umgehauen.⁷⁷

Das ist umso bedauerlicher, weil Alpers, Ewers, Rank und Meteling, die hier für zahlreiche andere Verächter der Fantasy eintreten mögen, ja nicht einfach falsch liegen mit ihren Beobachtungen. Fast alles, was sie der Fantasy ankreiden, lässt sich deskriptiv als Teil der Genre-Poetik bestimmen. Allerdings stellt sich die Frage, wie man das im Einzelnen zu bewerten hat. Natürlich geht es bei der Fantasy um Gut und Böse – aber was heißt das? Und zweifellos ist das Genre einem Phantasma des Archaischen zugeneigt – doch was folgt daraus? Sogar der Vorwurf einer Obsession mit Gewalt, Krieg und Tod ist nicht aus der Luft gegriffen. Man kann nur schwer übersehen, dass ein Autor wie Robert E. Howard viel Mühe darauf verwendet, seine Kampfszenen so brachial und blutig wie irgend möglich zu gestalten. Das bedeutet allerdings noch lange nicht, dass man seinem Werk auf poetologischer Ebene ein ungebrochen-affirmatives Verhältnis zu derlei Gewaltextzessen zuschreiben muss.⁷⁸

Wie ist es zu verstehen, dass derlei Kurzschlüsse in der Kritik der Fantasy nicht die Ausnahme darstellen, sondern die Regel? Vielleicht hat dieser oder jener Autor eine gewisse Unlust verspürt, sich genauer mit einer Literatur auseinanderzusetzen, deren mangelnde Satisfaktionsfähigkeit aus seiner Sicht von vornherein feststand und sich, was das betrifft, dem wissenschaftlichen Schlendrian ergeben – doch kann das kaum als befriedigende Erklärung gelten. Tatsächlich ist eine wesentliche Ursache des Problems in den grundlegenden Annahmen zu suchen, auf denen die Arbeit von Alpers, Ewers, Rank und Meteling fußt,

beispielsweise schreibt, unter dem „kontraktualistischen Gesellschaftsmodell der Handlung“ lauere „die Prämisse des Hobbesschen Leviathans verborgen: dass der Mensch nämlich als Wolf allenfalls seinem Rudel – und damit seiner meist familiär definierten – [sic] Gemeinschaft treu ist, nicht aber seinen Vertragspartnern oder dem Souverän, an den er seine Macht abgegeben hat“, so übergeht er, neben vielen anderem, dass das dramaturgische *Movens* des ersten Bandes, *A Game of Thrones*, gerade in der unverbrüchlichen, wider besseren Wissens aufrechterhaltenen Treue von Lord Eddard Stark zu seinem Freund und Lehensherren, König Robert Baratheon, besteht. Vgl. Meteling: Krieg und Kartographie, S. 54.

⁷⁷ Es ist vielleicht der Erwähnung wert, dass sich in der Kritik an der Fantasy als Genre jene, wie Tom Shippey schreibt, „klassische Taktik der Abdrängung“ wiederholt, die von Anfang an kennzeichnend war für die Ablehnung Tolkien: „Viele Kritiker sind“, so Shippey, „nur allzu bereit, ihrem Zorn Luft zu machen, indem sie Tolkien kindisch und seine Leser retardiert nennen, weniger aber, ihr Urteil zu erklären oder zu rechtfertigen. Unterstellt wird anscheinend, daß die Leute mit der richtigen Denkart (die literati, wie Susan Jeffreys sie nannte) Bescheid wissen, ohne daß man es ihnen erklären müßte, während die auf der Gegenseite nicht verdienen, daß man sich mit ihnen auseinandersetzt.“ Shippey: J. R. R. Tolkien, S. 363.

⁷⁸ Auch, was das betrifft, möchte ich auf das sechste Kapitel dieser Studie verweisen.

sowie der Methodik, welche sich aus diesen Annahmen ergibt. Mit einem Wort, die Kurzschlüsse, um die es hier geht, sind letztlich der taxonomischen Genretheorie zuzuschreiben.

Jenseits der Taxonomie

Ich sagte bereits, dass es aus meiner Sicht notwendig ist, die taxonomische Genretheorie durch einen anderen Ansatz zu ersetzen. Im Folgenden will ich nun skizzieren, wie ein solcher Ansatz aussehen könnte. Dabei beziehe ich mich auf die Theorien von Hermann Kappelhoff. Selbige sind freilich am Medium Film entwickelt und beanspruchen vorderhand auch nur Gültigkeit für dieses Medium. Wie Christine Lötscher gezeigt hat, lassen sie sich allerdings durchaus als allgemeine genretheoretische Bestimmungen auf andere Medien übertragen, etwa die Literatur.⁷⁹

Zunächst sei an Kappelhoffs Definition der taxonomischen Genretheorie erinnert; diese gehe davon aus, dass sich Genres „in ihren Darstellungsformen durch eine gesetzmäßige Beziehung zum repräsentierten Gegenstand“ identifizieren ließen:

Sei es, dass man den Gegenstand der Darstellung als das entscheidende Kriterium auffasst, mit dem sich Genres taxonomisch einordnen lassen; sei es, dass man die repräsentierten Sachverhalte als Gegenstände einer diskursiven Verhandlung auffasst und darin die soziale Funktion des Genres definiert.⁸⁰

Christine Gledhill – die Kappelhoff in diesem Zusammenhang zitiert – hat die Vorgehensweise, die sich aus einer derartigen Konzeption ergibt, wie folgt zusammengefasst:

Each genre represented a body of rules and expectations, shared by filmmaker and audience, which governed its particular generic 'world' and by which any new entrant was constructed and operated. The task of the genre critic was to survey the terrain of this world, identify its *dramatis personae*, iconography, locations, and plot possibilities, and establishing the rules of narrative engagement and permutation.⁸¹

⁷⁹ Vgl. Christine Lötscher: Die *Alice*-Maschine. Figurationen der Unruhe in der Populärkultur. Stuttgart 2020.

⁸⁰ Kappelhoff: Genre und Gemeinsinn, S. 88.

⁸¹ Christine Gledhill: Rethinking Genre. In: dies./Linda Williams (Hg.): Reinventing Film Studies. London/New York 2000, S. 221–243, hier: S. 221 [Herv. i. O.].

Ersetzt man „filmmaker“ durch „Autor“ und „audience“ durch „Leserschaft“, so hat man hier eine präzise Beschreibung des Verfahrens, dem die von mir angeführten Definitionen der Fantasy folgen – und ebenso die Desavouierung des Genres, wie sie in den Schriften von Alpers, Ewers, Rank und Meteling zum Ausdruck kommt. Demgemäß lässt sich auch die Kritik, die Kappelhoff an den filmwissenschaftlichen Taxonomien übt, auf die beschriebenen Ansätze übertragen. Laut Kappelhoff nämlich „führt jeder Versuch, die taxonomische Ordnung eines Genresystems der Logik konventioneller Bedeutungssysteme entsprechend zu begründen, notwendig zu den immer gleichen Zirkelschlüssen“.⁸²

Warum ist das so?

Eine schlichte Antwort lautet: weil die Grenzziehungen der Taxonomie nicht einem Denken *mit* dem Genre entspringen, sondern ein Denken *über* das Genre hypostasieren. Die taxonomische Genretheorie verfügt nur über statische Kategorien, und darum wird das, was sich nicht mittels dieser Kategorien fassen lässt, notgedrungen ignoriert – oder in eine Form gebracht, die den vermeintlich festgefügteten Regeln, Normen oder Konventionen des jeweiligen Genres entspricht. Die Schubladen, die auf diese Weise gefertigt werden, sind von ihren Maßen her so beschaffen, dass ausschließlich in sie hineinpasst, was im Vorfeld für angemessen befunden wurde. Günstigstenfalls können die Taxonomien eine Schublade öffnen, auf der „Genrehybride“ steht; die sich allerdings ihrerseits wieder aus statischen Bestandteilen zusammensetzen.

Dass es sich so verhält, hat nichts damit zu tun, wie gut die Forscherinnen und Forscher, die mit der taxonomischen Genretheorie arbeiten, ihr Handwerk verstehen. Die Beschränkungen der Theorie selbst limitieren das Denken. Zum Teil resultieren diese Beschränkungen, wie Kappelhoff erläutert, aus einem Mangel an historischem Wissen, das der taxonomischen Genretheorie gleichsam eingeschrieben ist. Nicht nur in der Film-, sondern auch in der Literaturwissenschaft wird Genrepoetik nicht selten „als ein Phänomen moderner Populärkultur verstanden“; ganz so, „als seien Genres eine Erfindung des Zeitalters der Unterhaltungsindustrie“. Namentlich gilt das, wenn es in der Tat um populäre Genres geht, also etwa den Krimi, die Science-Fiction oder eben die Fantasy. Das Problem, das sich hieraus ergibt, kann nicht mit dem Verweis auf Bildungshuberei oder akademische Diskursverliebtheit abgetan werden, insofern „nicht wenige der hinlänglich bekannten Aporien genretheoretischer Entwürfe aus den argumentativen Fluchtlinien einer taxonomischen Logik rühren, deren Fundament weitgehend unbedacht im Dunkel der Tradition verbleibt“.⁸³

⁸² Kappelhoff: Genre und Gemeinsinn, S. 91.

⁸³ Kappelhoff: Genre und Gemeinsinn, S. 89.

Kappelhoff führt aus:

Bis ins achtzehnte Jahrhundert hinein konnten Genrepoetiken eine transzendente Ordnung in Anspruch nehmen, um in ihrer regelgerechten Verbindung zwischen Form und Inhalt die Taxonomie ihres Systems zu begründen. Der Gedanke einer solchen Regelmäßigkeit führt notwendig in eine zirkuläre Begründung, wenn an die Stelle einer transzendentalen Ordnung die arbiträre Konvention tritt.⁸⁴

Die „arbiträre Konvention“ ist also ebenso autark und ahistorisch wie die (vermeintliche) göttliche Vorschrift, insofern sie ihre Voraussetzungen und Konsequenzen aus sich selbst herleitet und ihre Begründung letztlich im eigenen Geltungsanspruch findet.⁸⁵ Weder wird die Konvention hinterfragt, noch *kann* sie innerhalb der Logik des taxonomischen Modells hinterfragt werden, da selbiges ganz auf ihrem Fundament ruht. Folglich ist die Konvention zugleich Ursprung und Ziel der taxonomischen Genretheorie. Das erklärt auch, weshalb Ansätze, die auf derartige Theorien sich beziehen, es zumeist vermeiden, sich allzu sehr auf die Poetik einzelner Werke einzulassen. Die konkrete künstlerische Gestaltung verwischt die klaren Trennungen der Taxonomie, bringt Unruhe in ihr Ordnungssystem. Und wird der Gestaltungsebene filmischer oder literarischer Darstellung eine eigenständige Wirkungsdimension zugestanden, so in aller Regel nur, um die ästhetische Verfertigung von Ideologemen zu exemplifizieren.⁸⁶

All das haben wir an den Kritikern der Fantasy beobachten können. Worin aber besteht die Alternative? „Statt weiterhin konventionelle Genreordnungen zu konstruieren“, schreibt Kappelhoff,

wären die historisch vorfindlichen Genresysteme als je eigene Perspektivierungen der Geschichte poetischen Machens zu analysieren, die den gemeinsamen Grund des aktuellen poetischen Machens darstellen. Sie stehen selbst wiederum in ihren poetischen Regeln und Konzepten – so die grundlegende Annahme – in einer konstitutiven Beziehung zur gegebenen politischen Ordnung. Sie legen im selben Maße die Grenzen einer gesellschaftlichen Welt fest, wie sie diese befragen. Ein poetologischer Begriff von Genre muss diese Systeme als Medien der Produktion gemeinsamer Weltwahrnehmung auf die kontingenten historischen Konfigurationen von Poetik und Politik beziehen.⁸⁷

84 Kappelhoff: Genre und Gemeinsinn, S. 90.

85 In der materialitätstheoretisch orientierten Literaturwissenschaft wird die Radikalität des Bruchs mit dem rhetorischen Regime im 18. Jahrhundert zwar relativiert, was aber nichts an der diskursiven Relevanz dieser Zäsur für die genretheoretische Diskussion der letzten Jahre ändert. Zur Kritik an Rancières Aufteilung des Sinnlichen zur Zeit der Französischen Revolution vgl. Christian Benne: Die Erfindung des Manuskripts. Zur Theorie und Geschichte literarischer Gegenständlichkeit. Berlin 2015, S. 331, sowie Lötscher: Die Alice-Maschine.

86 Vgl. Kappelhoff: Genre und Gemeinsinn, S. 94–96.

87 Kappelhoff: Genre und Gemeinsinn, S. 107.

Was heißt das? Zunächst einmal, dass sich Genres nicht stillstellen und fixieren lassen. Sie müssen in einer historischen Dynamik verstanden werden, die sie unausgesetzt mit anderen Genres und den verschiedensten künstlerischen Ausdrucksformen in unterschiedlichen Medien verbindet. Daraus folgt, dass man das ästhetische und politische Potenzial eines Genres nicht – wie es vor allem in den taxonomischen Ansätzen regelmäßig geschieht – unter Absehung von konkreten, etwa in einzelnen Erzählungen oder Romanen sich realisierenden Poetiken bestimmen kann. Kappelhoff verdeutlicht dies mithilfe eines bekannten Zitates von Stanley Cavell: „The first successful movies – i. e. the first moving pictures accepted as motion pictures –“, so schreibt dieser, „were not applications of a medium that was defined by given possibilities, but the creation of a medium by their giving significance to specific possibilities“.⁸⁸ Für Kappelhoff ist hiermit auch eine Definition des Genres gegeben.⁸⁹ Mit anderen Worten: Die Möglichkeiten eines Genres sind immer nur so weit erschlossen – beziehungsweise wissenschaftlich bestimmbar –, wie es eben Werke gibt, die sie erschlossen haben.

Aber läuft ein solcher Ansatz nicht Gefahr, den Bogen sozusagen in die andere Richtung zu überspannen? Dem allzu Engen, Rigiden, Statischen der taxonomischen Genretheorie stände dann eine konzeptuelle Weite gegenüber, die sich in Beliebigkeit zu verlieren droht. Es mag sein, dass diese Gefahr nicht ganz von der Hand zu weisen ist. Doch Kappelhoff betont ja, dass sich die Entwicklung der Genres keineswegs als Abstraktion des reinen Geistes vollzieht, sondern als historische Dynamik „in einer konstitutiven Beziehung zur gegebenen politischen Ordnung“ steht. In seiner Perspektive zielen Genres darauf, die Grenzen des Selbstverständnisses eines Gemeinwesens abzustecken, zu befragen, zu erweitern; sie sind stets zu begreifen als „Medien der gemeinschaftlichen Verfertigung einer gemeinsamen Welt“.⁹⁰

Was das wiederum heißt, verdeutlicht Kappelhoff am Hollywood-Kriegsfilm, in dessen Mittelpunkt eben nicht „die Kriegshelden und nicht die Heldentaten“ stehen, sondern „das melodramatische Leidenbild des einzelnen Soldaten“, wie es auf der berühmten Vietnamkriegs-Fotografie von Don McCullin einen ikonischen Ausdruck als *shell-shocked face* gefunden hat:

88 Stanley Cavell: *The World Viewed. Reflections on the Ontology of Film*. Enlarged Edition. Cambridge, Mass./London 1979, S. 32.

89 Vgl. Kappelhoff: *Genre und Gemeininn*, S. 81.

90 Kappelhoff: *Genre und Gemeininn*, S. 106.

Zum einen ist es die Opferimago, in der die Schrecken, die Agonie des Soldaten zum Sujet einer sinnträchtigen Ikone des Leidens ausgeformt worden sind. Zum anderen stellt es ein filmisches Bild dar, das diese Leiden als nichts anderes zu bezeugen sucht, denn eben als ein nacktes physisches Leiden; es ist ein Zeugnis vernichteten menschlichen Lebens, dem kein Sinn zugeschrieben werden kann. Zum einen also wird dieses Gesicht zum Sinnbild, das auf die Mythologie der Gemeinschaft verweist, die im Opfer des Einzelnen in ihrem Wert sich bestätigt sieht. Zum anderen verweist es auf die schier unermessliche Menge an fotografischen und filmischen Bildern, in denen die Gewaltopfer der Kriege und Massenmorde des vergangenen Jahrhunderts dokumentiert sind.

[...] Einerseits mythisches Emblem der Gemeinschaft, andererseits Dokument des Verbrechens, einerseits Sinnbild, andererseits Zeugnis – das zwiespältige Leidensbild des Soldaten artikuliert eine Widersprüchlichkeit, die buchstäblich an die Grundfeste der politischen Kultur Amerikas rührt. Verletzt doch die Vernichtung individuellen Lebens den zentralen Wert, der den Zweck der politischen Gemeinschaft selbst begründet.⁹¹

Kappelhoff bezieht sich hier einerseits auf Aby Warburgs Begriff der Pathosformel,⁹² andererseits auf Cavells Gedanken, dass sich etwa in den Frauenfiguren des Melodramas ein neuer Typ von Individualität gezeigt habe,⁹³ um zu einer Bestimmung der politischen Funktion des Genrekinos zu gelangen.

Christine Lötscher erläutert, was es hiermit auf sich hat:

Die Pathosformel lässt sich als generische Form fassen, die auf einen konstitutiven Konflikt des Gemeinwesens zurückweist, paradoxerweise aber überhaupt erst in einer Serie von Filmen ausgefaltet wird – was die Voraussetzung dafür ist, dass sie überhaupt den Status einer gemeinschaftlich geteilten Wirklichkeit gewinnt. Für das Genrekino im Allgemeinen gilt, dass das Auftauchen neuer Individualitäten immer einhergeht mit dem aufbrechenden Bewusstsein von den Grenzen des Gemeinsinns.⁹⁴

Wie gesagt: Kappelhoffs Überlegungen sind nicht allein bezogen auf den Film und das Kino produktiv; ebenso wie der Hollywood-Kriegsfilm seines Erachtens nur ein, wenngleich paradigmatisches Beispiel für die historisch-politische Dynamik von Genre überhaupt ist. Wenn das zutrifft, lässt sich auch Lötschers Resümee verallgemeinern. Dann könnte man sagen, dass Genres ihrem Publikum – den Zuschauerinnen und Zuschauern, Leserinnen und Lesern (und auch, wie wir sehen werden, Spielerinnen und Spielern) – in der ästhetischen Erfahrung eine Selbstverortung erlauben, die zum einen ihren Standpunkt innerhalb des

⁹¹ Kappelhoff: Genre und Gemeinsinn, S. 5.

⁹² Vgl. Aby Warburg: Dürer und die italienische Antike. In: ders.: Werke in einem Band. Auf der Grundlage der Manuskripte und Handexemplare. Berlin 2010, S. 176–184.

⁹³ Vgl. etwa Cavell: The World Viewed, S. 33 und Kappelhoff: Genre und Gemeinsinn, S. 80–82.

⁹⁴ Lötscher: Die Alice-Maschine.

politischen Gemeinwesens betrifft, an dem sie Anteil haben, zum anderen aber die Inklusions- und Exklusionsmechanismen dieses Gemeinwesens selbst, seine Ideale und Aporien wahrnehmbar, greifbar, bezugsfähig macht.

Zugespitzt ausgedrückt: Genres gestalten Gefühle, die wir ohne sie überhaupt nicht haben könnten und die unabdingbar sind, wenn wir uns selbst in ein Verhältnis zu der Historizität unserer Epoche setzen wollen, die wir doch tagein, tagaus am eigenen Leib erleben und erleiden. So gesehen lassen sich Genres am zuverlässigsten erfassen, wenn man der Frage nachgeht, welche spezifische Form der Perspektivierung sie, als in sich heterogenes Ensemble affektiver Attitüden und Haltungen, jeweils ermöglichen. Was ein Genre im Kern ausmacht, ist dann in der Tat nicht auf der Ebene von Konventionen und Regeln, stereotypen Figurenkonstellationen und Handlungsabläufen zu fassen;⁹⁵ entscheidend ist vielmehr die ästhetische Erfahrung, die es ermöglicht. Der Genrecharakter wird also bestimmt durch gemeinsame Muster der Affizierung, die sich ausdrücken in der Art und Weise, wie die entsprechenden Romane (oder Filme oder Spiele oder Musikstücke) die Leser (oder Zuschauer oder Spieler oder Hörer) in ein Verhältnis zu der von ihnen bewohnten Welt setzen.

Skizze des Vorhabens

Auf den vorangegangenen Seiten habe ich versucht, zu erläutern, wie es um die Forschung zur Fantasy bestellt ist. Ich habe einschlägige Definitionen des Genres angeführt und mich in einiger Ausführlichkeit der Kritik am Genre gewidmet. Meines Erachtens bestimmt diese Kritik das Bild der Fantasy, und zwar nicht nur in der Wissenschaft, sondern auch in Feuilleton und Literaturbetrieb. Darum schien es mir wichtig zu betonen, dass die Vorwürfe gegen die Fantasy – mögen sie noch so verbreitet sein und sich noch so sehr als unumstößliche Gewissheiten gerieren – genau besehen Unterstellungen sind.

„Gemeinsam ist der sprach-, der ideologiekritischen und der Stereotypenforschung die Orientierung an einem Verfahren, das man *Anagnorisis* nennen könnte. So gewiß sie findet, wonach sie sucht, wenn sie nur lange genug sucht, so sicher entgeht ihr alles andere“;⁹⁶ was Hans Richard Brittnacher über den

⁹⁵ Obwohl die Standards der Taxonomie bei der Bestimmung eines Genres zweifellos produktiv gemacht werden können, wie Kappelhoff zeigt, wenn er die sogenannten Pathoszenen des Hollywood-Kriegs ausfaltet. Vgl. Kappelhoff: Genre und Gemeinsein, S. 136–144.

⁹⁶ Hans Richard Brittnacher: Ästhetik des Horrors. Gespenster, Vampire, Monster, Teufel und künstliche Menschen in der phantastischen Literatur. Frankfurt a. M. 1994, S. 20 [Herv. i. O.].

Reduktionismus der Kritik am Horror schreibt, gilt desgleichen für die Fantasy. Aber die Auseinandersetzungen mit der Fantasy sind eben nicht nur argumentativ kurzschlüssig; auch ihre konzeptionelle Fundierung ist zumindest fragwürdig. Das sollte die Bezugnahme auf die von Kappelhoff entwickelte Genretheorie verdeutlichen. Dabei war es keineswegs meine Absicht, diesen theoretischen Ansatz, der maßgeblich auf einem in Auseinandersetzung mit Immanuel Kant, Hannah Arendt und Richard Rorty entwickelten Begriff von Gemeinsinn beruht, umfassend darzustellen, seine argumentativen Herleitungen und Verästelungen bis ins Detail nachzuvollziehen. Ich wollte schlicht aufzeigen, dass es eine Idee von Genre gibt, die sämtliche taxonomischen Zuteilungen, Einteilungen und Verurteilungen grundlegend in Frage stellt. Für mich eröffnet Kappelhoffs Theorie also die Möglichkeit, die Fantasy – und nicht nur sie – noch einmal neu und anders zu denken.

Darum soll es im Folgenden gehen. Hier sind einige Präzisierungen angebracht. Zunächst sei betont, dass ich nicht auf eine systematische genretheoretische Auseinandersetzung hinauswill. Beispielsweise werde ich keine Klärung darüber anstreben, in welchem Zusammenhang die zeitgenössische Fantasy zum mittelalterlichen Ritterroman oder zu Epen von der *Ilias* bis zur *Kalevala* steht; oder ob sie die romantische Geschichtsphilosophie aufgreift; oder was sie dem viktorianischen Kunstmärchen verdankt. Derlei genealogische Herleitungen oder archäologische Sondierungen liegen außerhalb der Reichweite dieser Studie.

Vielmehr will ich die Grundzüge einer Poetik der Fantasy darlegen. Das heißt, ich versuche, die wesentlichen ästhetischen Konstruktionsprinzipien des Genres zu benennen, die es – im kappelhoffschen Sinn erfahrungstheoretisch gewendet – wiederum erlauben sollten, die Frage zu beantworten, welches Gefühl die Fantasy als Gefühl für die, wie man mit Rancière sagen könnte, „gemeinschaftlich geteilte Sinnlichkeit“ entstehen lässt.⁹⁷ Dabei beziehe ich mich auf die durchaus hilfreiche Definition von Johannes Rüter, der, wir erinnern uns, hervorhebt, dass die Fantasy eine „Anderswelt in mythischem Modus“ gestaltet und danach strebt „dem Rezipienten in der Eukatastrophe Katharsis“ zu verschaffen.

Rüter leitet die entscheidenden Begriffe dieser Definition, die Anderswelt und die Eukatastrophe ausdrücklich von Tolkien her; genauer gesagt sind sie seinem „zentralen poetologischen Aufsatz“ *On Fairy-Stories* (1939/47)

97 Vgl. Jacques Rancière: Die Aufteilung des Sinnlichen. Die Politik der Kunst und ihre Paradoxien [2000]. Berlin 2006.

entlehnt.⁹⁸ Auch ich werde mich im Wesentlichen auf diesen Essay beziehen. Warum das? Zum einen kann der Einfluss von *The Lord of the Rings* – der, so Meteling, „populärste Roman der Welt“⁹⁹ – auf die Fantasy kaum überschätzt werden.¹⁰⁰ Tolkien ist aber nicht nur der wichtigste Autor der Fantasy, sondern auch, wie Frank Weinreich schreibt, „einer ihrer wichtigsten Theoretiker, der die Überlegungen über Fantasy besonders in Form des Aufsatzes *On Fairy-Stories* aus dem Jahr 1937 entscheidend beeinflusst hat“.¹⁰¹ Ganz ähnlich betont auch Deke Parsons, bei diesem Text handele es sich um „the most important twentieth-century piece of criticism on fantasy“.¹⁰² Noch einen Schritt weiter geht China Miéville, der in Hinblick auf *On Fairy-Stories* feststellt: „Tolkien’s essay is as close as it gets to most modern fantasy’s charter.“¹⁰³ Diese Einschätzung ist vielleicht umso interessanter, weil Miéville, den man als Autor für gewöhnlich dem *New Weird* zurechnet, Tolkien ansonsten herzlich verachtet.¹⁰⁴

Jedenfalls gibt es gute Gründe, sich eingehend mit Tolkiens Poetologie auseinanderzusetzen, wenn man es unternehmen möchte, Fantasy als Modus ästhetischer Erfahrung zu erfassen.¹⁰⁵ Und noch ein weiterer Umstand muss berücksichtigt werden: Bis heute ist Tolkien der einzige Fantasy-Autor, zu dessen Werk eine quantitativ umfängliche und qualitativ hochstehende Forschung vor-

98 Vgl. Rüster: *Fantasy*, S. 285. Dass Rüster den tolkienschen Ausdruck Sekundärwelt in Anderswelt umwandelt, ist in diesem Zusammenhang nebensächlich.

99 Meteling: *Krieg und Kartographie*, S. 37.

100 Vgl. auch: Shippey: *J. R. R. Tolkien*, S. 28–29.

101 Weinreich: *Fantasy*, S. 104. Die Autoren sind sich nicht ganz einig, was die Datierung von *On Fairy-Stories* betrifft. Rüster gibt 1938 beziehungsweise 1947 als Veröffentlichungsdatum an. Meine eigene Datierung geht auf Christopher Tolkien zurück, der als literarischer Nachlassverwalter seines Vaters fungiert. Er schreibt, *On Fairy-Stories* „was originally an Andrew Lang lecture given at the University of St. Andrews on 8 March 1939. It was first published in the memorial volume *Essays Presented to Charles Williams*.“ Christopher Tolkien: Foreword. In: J. R. R. Tolkien. *The Monsters and the Critics and other Essays* London 1983, S. 1–4, hier: S. 3.

102 Parsons: *J. R. R. Tolkien, Robert E. Howard and the 1930s Birth of Modern Fantasy*, S. 32. Parsons hält an dieser Einschätzung fest, obwohl es, wie er anmerkt, sogar einige Tolkien-Forscher gibt, die *On Fairy-Stories* überaus problematisch finden; so beispielsweise Tom Shippey.

103 John Newsinger: *Fantasy and Revolution. An Interview with China Miéville*. In: *International Socialism* (2000), H. 88, London 2000, S. 153–163, hier: S. 158 [Herv. i. O.].

104 Der Marxist Miéville fasst seine Meinung kurz und bündig zusammen, wenn er erklärt: „Tolkien’s worldview was resolutely rural, petty bourgeois, conservative, misanthropically Christian and anti-intellectual“. Newsinger: *Fantasy and Revolution*, S. 157.

105 In der Forschung wird *On Fairy-Stories*, auch wenn er vorderhand Märchen behandelt, durchweg als Text über Fantasy beziehungsweise als Versuch einer poetologischen Selbstverständigung Tolkiens gelesen. Ich schließe mich dieser Meinung an.

liegt.¹⁰⁶ Wer seine Überlegungen zur Fantasy mit dem Denken anderer verbinden will, ist also notwendig auf Tolkien verwiesen.

Ehe ich nun meinerseits darangehe, eine Poetik der Fantasy zu entwickeln, möchte ich mir eine weitere Klarstellung erlauben. Meine Gedanken erheben keinen normativen Anspruch; ich behaupte nicht zu wissen, was Fantasy sein *sollte*. Alles andere hätte allein schon deshalb ein Geschmäcke, weil ich selbst Fantasy-Romane geschrieben habe.¹⁰⁷ Ebenso wenig sind meine Ausführungen im Sinn einer Bestandsaufnahme zu verstehen. Wer allein die gegenwärtig in Deutschland beliebtesten Fantasy-Reihen studieren wollte, müsste nicht nur etwa Martins *A Song of Ice and Fire* und Patrick Rothfuss' *Kingkiller Chronicle* (2007–) lesen, sondern sich darüber hinaus mit den einflussreichsten Vertretern der hierzulande überaus populären „Völker-Fantasy“ beschäftigen, also mindestens mit Markus Heitz' bislang fünf *Zwerge*-Romanen (2003–) und Bernhard Hennens *Elfen*-Zyklus (2004–), der mittlerweile weit mehr als ein Dutzend Bücher umfasst. Im Ergebnis käme man auf ein Lektüre-Pensum von über 20.000 Seiten, und der schiere Umfang des zu bewältigenden Materials verdeutlicht bereits, dass die Aufgabe, den *Status Quo* der Bestseller-Fantasy mit allen ihren Stärken und Schwächen zu bestimmen, nach einer eigenen (sehr umfänglichen) Studie verlangte.

Ich möchte meine Fantasy-Poetik schlicht als Beitrag ansehen, das Potenzial des Genres zu ergründen. Nicht darum geht es, was die Fantasy ist oder sein sollte – sondern darum, was sie sein kann. Freilich muss jeder Versuch, mithilfe von Kappelhoffs Theorie die Möglichkeiten eines Genres auszuloten, als prinzipiell unabschließbares Unterfangen gelten. Das Genre ist steten Wandlungen unterworfen und lässt sich auch in poetologischer Perspektive nicht ohne Weiteres stillstellen; oder doch nur um den Preis, dass man den Gegenstand des Denkens verfehlt, indem man ihn handhabbar zu machen sucht.

Die aus Geschichten gemachte Welt – Königin Berúthiels Katzen weisen den Weg

Beginnen wir mit der Sekundärwelt (beziehungsweise Anderswelt). Warum verwendet Tolkien diesen Begriff? Tatsächlich ist das nicht zu verstehen ohne

106 Freilich gibt es eine Reihe von Studien, die sich Robert E. Howard widmen, der nach Tolkien wohl als einflussreichster Fantasy-Autor gelten kann. Doch die Howard-Forschung ist meistens mit Conan dem Cimmerier befasst und auch thematisch recht eng gefasst.

107 Es handelt sich hierbei um *Skargat – der Pfad des schwarzen Lichts* (2015), *Skargat – das Gesetz der Schatten* (2016) und *Skargat – der Stern der Mitternacht* (2017).

eine Bezugnahme auf noch grundlegendere poetologische Bestimmungen. Wenn Tolkien von *Fairy-stories* spricht, dann meint er keineswegs ein Set an stereotypen Figuren oder Handlungskonventionen, sondern – und hier ist er vielen heutigen Genretheoretikern ein gutes Stück voraus – einen Ort, in dessen künstlerischer Gestaltung bestimmte raumzeitliche Konfigurationen als Erfahrungsmodalität angelegt sind, die wiederum ein ästhetisches Erleben und Genießen ermöglichen.

Fairy-stories seien, so Tolkien,

nicht unbedingt Geschichten *über* die Elben oder Feien, sondern Geschichten vom Elbenland oder der *Faërie*, dem Reich oder Zustand, in dem die Feien ihr Dasein haben. In der *Faërie* gibt es nicht nur die Feien und Elben, sondern noch vieles andere, und nicht nur Zwerge, Hexen, Trolle, Riesen oder Drachen; sie umfaßt auch die Meere, Sonne und Mond, den Himmel und die Erde mit allem, was sie trägt: Baum und Vogel, Fels und Wasser, Brot und Wein und uns selbst, die Sterblichen, wenn wir verzaubert sind.¹⁰⁸

Bei einer *Fairy-story* handelt es sich also, wie Tolkien weiter ausführt, um „eine Geschichte, die an die *Faërie* rührt oder sich ihrer bedient“, und zwar „gleichgültig, welches im übrigen die Hauptabsicht der Geschichte sein mag: Satire, Abenteuerlichkeit, Moral oder Phantasie“.¹⁰⁹ Dessen ungeachtet verweist Tolkien auf eine Haupteigenschaft der *Faërie*, die sich zugleich als Definition verstehen lässt. Er erläutert: „Der *Faërie* selbst kommt vielleicht die Übersetzung mit ‚Magie‘ am nächsten – aber sie ist eine Magie von einer besonderen Kraft und Gestimmtheit, am extremen Gegenpol zu den vulgären Künsten des emsigen, wissenschaftlich vorgehenden Magiers.“¹¹⁰ Wir wollen hier einen Moment innehalten, um uns zu vergegenwärtigen, was es mit dieser Kritik an der Magie als einer „vulgären Kunst“ auf sich hat; und mit deren „extremen Gegenpol“, den Tolkien im Sinn hat, wenn er von der *Faërie* spricht.

An einer anderen Stelle heißt es:

Nach dem Elbenhandwerk, nach Verzauberung trachtet die Phantasie, und wenn sie gelingt, kommt sie ihm von allen Formen menschlicher Kunst am nächsten. Im Herzen vieler von Menschenhand geschaffener Elbengeschichten findet sich offen oder verhüllt, rein oder beigemischt, das Verlangen nach einem lebendigen, wahrgewordenen Zweitschöpfungstum, das innerlich etwas ganz und gar anderes ist (so sehr es ihr von außen ähnlich sehen mag) als die selbstsüchtige Machtgier, an der man den bloßen Magier erkennt. Aus diesem Verlangen sind die Elben geschaffen, in ihrem besseren (und dennoch nicht ungefährlichen) Teil, und nur von ihnen können wir lernen, welches das tiefste Denken

¹⁰⁸ J. R. R. Tolkien: Über Märchen [1939/47]. In: ders.: Gute Drachen sind rar. Drei Aufsätze. Stuttgart 1983, S. 51–140, hier: S. 60.

¹⁰⁹ Tolkien: Über Märchen, S. 61.

¹¹⁰ Tolkien: Über Märchen, S. 61 [Herv. i. O.].

und Trachten menschlicher Phantasie ist – selbst dann, ja, dann um so mehr, wenn die Elben ihrerseits nur Phantasiegebilde sind. Dieses Schöpfungsverlangen wird durch Nachahmungen nur betrogen, ob durch die harmlosen, plumpen Kniffe des menschlichen Dramatikers oder durch den böswilligen Schwindel des Magiers. In dieser Welt ist es für den Menschen unstillbar und damit unvergänglich. Wo es nicht verderbt ist, strebt es nicht nach Trug, Herrschaft und Behexung: Nach gemeinsamem Reichtum sucht es, nach Gefährten beim Schaffen und Genießen, nicht nach Sklaven.¹¹¹

Was lernen wir aus diesen Ausführungen? Man muss Tolkien ernstnehmen. Mehr noch: Man muss ihn beim Wort nehmen. Wir haben es hier nicht mit einem einfältigen Schwärmer zu tun, dem zur Pflege seiner Grillen und Schrülen eben nur eine verkitschte Sprache zur Verfügung steht und dessen Gedanken ohnedies von einer derart breiigen Unverbindlichkeit sind, dass es auf den exakten Ausdruck nicht ankommt. Vielmehr hatte Tolkien zu dem Zeitpunkt, als er *On Fairy-Stories* schrieb, bereits seit Jahrzehnten an seiner eigenen Interpretation von *Faërie* gearbeitet, als Künstler ebenso wie als Wissenschaftler. Und wenn es etwas gibt, was man über ihn sagen kann, dann ist es, dass er genau war in seiner Arbeit, bis zur Pedanterie genau, wie sogar Hans Joachim Alpers zugesteht.¹¹²

Was also lernen wir aus diesen Ausführungen? Zunächst einmal: Der Ort, den die *Fairy-story* zu gestalten sucht, ist *Faërie* selbst. Die *Faërie* mag ein Erzeugnis der Fantasie sein, doch ändert das weder etwas an ihrer Wirklichkeit noch an ihrer Wahrheit. Denn *Faërie* ist vor allem eine Potenzialität ästhetischer Erfahrung. Und als solche so wirklich und wahr, wie das, was uns die Kunst zu denken und zu fühlen gibt, eben wirklich und wahr sein kann. Es verhält sich nämlich so, dass die Kunst, wie auch Deke Parsons bemerkt, die Tür ist, welche man durchschreiten muss, um nach *Faërie* zu gelangen.¹¹³ Menschlicher Geist und menschliches Handwerk ermöglichen den Übertritt nach *Faërie*, doch müssen einige Bedingungen erfüllt sein, damit dieser Übertritt tatsächlich gelingt. Nicht alle diese Bedingungen können in einer übergreifenden genretheoretischen Perspektive erfasst werden. Wenn Tolkien etwa von den „harmlosen, plumpen Kniffen des menschlichen Dramatikers“ oder dem „böswilligen Schwindel des Magiers“ spricht, steht die Güte der einzelnen *Fairy-story* in Rede, die Wertigkeit ihrer Gemachtheit.

¹¹¹ Tolkien: Über Märchen, S. 108–109.

¹¹² Wörtlich ist von Tolkiens „Tüftel-Genie“ die Rede, was in der englischen Fassung mit „pedantic genius“ übersetzt wird. Vgl. Alpers: Lendenschurz, Doppelaxt und Magie, S. 46. Vgl. Alpers: Loincloth, Double Ax, and Magic, S. 27.

¹¹³ „Faerie’ is the place that fantasy can take place: not in the here-and-now, but still real. The contemporary way of gaining entrance to this state-of-mind is art“. Parsons: J. R. R. Tolkien, Robert E. Howard and the 1930s Birth of Modern Fantasy, S. 33.

Indessen gilt es, bis zu einem gewissen Grad unabhängig von der Meisterschaft oder dem Unvermögen der jeweiligen Künstlerinnen und Künstler, etwas Grundlegendes zu beachten. Eine bestimmte Haltung, ja ein Ethos ist vonnöten. Hier schlägt Tolkien durchaus apodiktische Töne an. So fordert er, dass eine in satirischer Absicht geschriebene *Fairy-story* die Magie selbst unbedingt „von der Verspottung“ ausnehmen müsse: Die Magie sei stets „ernst zu nehmen, nicht zu verlachen oder wegzuerklären“.¹¹⁴ Besonders streng geht Tolkien mit dem Typus Schriftsteller ins Gericht, der „in wachem Zustand uns erzählt, daß seine Geschichte nur etwas im Schlafe Eingebildetes“ sei; dieser nämlich begehe einen vorsätzlichen Betrug an jenem „Urverlangen im Herzen der Märchenwelt: daß das Wunder wahr werde, unabhängig von dem Geiste, der es sich vorstellt“.¹¹⁵

Hier nun kehren wir zum Ausgangspunkt unserer Überlegungen zurück. Noch einmal: Warum verwendet Tolkien den Begriff Sekundärwelt und was ist damit gemeint? Seine Behauptung, viele „von Menschenhand geschaffenen Elbengeschichten“ seien Ausdruck des Verlangens „nach einem lebendigen, wahrgewordenen Zweitschöpfertum“, macht eine erste Antwort auf diese Frage greifbar. Denn das Ziel des Zweitschöpfertums, von dem Tolkien spricht, ist eben die Sekundärwelt. Verlyn Flieger drückt es so aus: „Successful Fantasy is the conscious sub-creation of a Secondary World by man, whose birthright it is to make in imitation of his Maker.“¹¹⁶

Der Zweitschöpfer übt sich also in der Nachahmung Gottes. Gott ist der Erstschöpfer, und der Einzige, der es vermag, im vollen Wortsinn etwas zu *schaffen*. Sein Werk, an dem der Zweitschöpfer ein unmögliches Maß nimmt, ist die Welt, in der wir leben. Für Tolkien steht dabei außer Frage, dass Gott kein Stümper ist, kein Patzer und kein Pfuscher, und auch kein wahnsinniger oder gelangweilter Demiurg. Vielmehr hat er dem Menschen eine Schöpfung von unübertrefflicher Schönheit und Würde geschenkt. Ebenso klar ist, dass Gott seine Schöpfung weder verachtet noch veralbert. Man mag Tolkiens christlichen Glauben für eine weitere *Fairy-story* halten. Er ist jedoch – nicht nur in diesem Fall, wie wir sehen werden – eng verbunden mit einer künstlerischen Grundhaltung, welcher für die *Poiesis*, das Machen des Genres Fantasy, die größte Bedeutung zukommt. In Rede steht das Ethos, von dem ich vorhin gesprochen habe. Wer eine Sekundärwelt gestalten will, so lautet es, ist dazu verpflichtet, sich im Rahmen seiner schwachen menschlichen Kräfte an das

¹¹⁴ Tolkien: Über Märchen, S. 61.

¹¹⁵ Tolkien: Über Märchen, S. 65.

¹¹⁶ Verlyn Flieger: *Splintered Light. Logos and Language in Tolkien's World* [1983]. 2. Auflage. Kent/London 2002 [1983], S. 25–26.

Vorbild seines Schöpfers zu halten. Sorgfalt und Gewissenhaftigkeit sind gefragt; eine präzise, sinnvolle Konstruktion; und ja, auch Respekt vor dem eigenen Werk.¹¹⁷

Wer unfähig oder unwillig ist, ein solches Ethos aufzubringen, darf kaum darauf hoffen, dass sich jener „literarische Glaube“ einstellt, der – so Tolkien – nicht mit der *willing suspension of disbelief* verwechselt werden sollte und gleichermaßen Voraussetzung wie Folge der erfüllenden Lektüre einer *Fairy-story* ist.¹¹⁸ Zumindest dann, wenn sich „der Geschichtenerzähler als erfolgreicher ‚Zweitschöpfer‘ erweist“; in einem solchen Fall schafft er „eine Sekundärwelt, in die unser Geist eintreten kann. Darinnen ist ‚wahr‘, was er erzählt: Es stimmt mit den Gesetzen jener Welt überein. Daher glauben wir es, solange wir uns gewissermaßen darinnen befinden.“¹¹⁹ Umgekehrt gilt jedoch auch: „Sobald Unglaube aufkommt, ist der Bann gebrochen; der Zauber, oder vielmehr die Kunst, hat versagt. Dann sind wir wieder in der Primärwelt und betrachten die kleine, mißlungene Sekundärwelt von außen.“¹²⁰ In diesem Zusammenhang macht Tolkien deutlich, worin der Unterschied zwischen dem von ihm erstrebten literarischen Glauben und der *willing suspension of disbelief* besteht.

Er erläutert:

Wenn wir aus Gefälligkeit oder durch andere Umstände genötigt sind, dazubleiben, muß der Unglaube ausgesetzt (oder unterdrückt) werden, sonst würde das weitere Zuhören und Zuschauen unerträglich. Doch dieses Aussetzen des Unglaubens ist nur ein Ersatz für den echten Glauben, eine Ausflucht, die wir machen, wenn wir uns auf Spiel und Verstellung einlassen oder wenn wir (mehr oder weniger willkürlich) irgendwelche Vorzüge an einem Kunstwerk zu entdecken versuchen, das auf uns seine Wirkung verfehlt hat.¹²¹

Man sieht: Es ist keine Kleinigkeit, sich als Zweitschöpfer an der Nachahmung Gottes zu versuchen. Denn um diese *imitatio* zu vollziehen, müssen die Künstlerinnen und Künstler ja nicht nur die entsprechende Haltung einüben; zudem stellen sich handwerkliche Schwierigkeiten, die nicht unterschätzt werden sollten.

117 Ähnlich heißt es bei Frank Weinreich: „Wahrhaftigkeit und Folgerichtigkeit lassen sich zur Ernsthaftigkeit zusammenfassen [sic] und Ernsthaftigkeit ist vielleicht die beste Umschreibung für den Wahrheitsanspruch des Phantastischen und Transzendenten in der Fantasy. Ist diese Ernsthaftigkeit nicht gegeben, handelt es sich nicht um Fantasy.“ Weinreich: *Fantasy*, S. 28.

118 Vgl. Tolkien: *Über Märchen*, S. 90.

119 Tolkien: *Über Märchen*, S. 90.

120 Tolkien: *Über Märchen*, S. 90.

121 Tolkien: *Über Märchen*, S. 90.

Aus Tolkiens Begriff von Zweitschöpfung geht zwingend hervor, dass zunächst einmal *jede* künstlerische Gestaltung eine Sekundärwelt hervorbringt. Das gilt auch für Werke, die im Hier und Jetzt spielen, also etwa für den realistischen Roman, der davon handelt, dass ein alternder Literaturkritiker (oder Schriftsteller; oder Wissenschaftler) mit seinem Hund spazieren geht und sich tiefsinnige Gedanken über den Verfall der Sitten und die Brüste der zwanzigjährigen Bäckereiverkäuferin macht. Aber Tolkien ist ja der Auffassung, dass „die Phantasie“ nach etwas anderem strebt; sie trachtet, wir haben es gehört, „nach Verzauberung“. Darum ist sie der *Fairy-story* zugeneigt. Verlyn Flieger erläutert diesen Zusammenhang: „By ‚Faërie‘ Tolkien means fay-er-ie, the quality of enchantment, and this quality above all distinguishes fairy-stories from ordinary stories.“¹²² Den ästhetischen Genuss, den die *Faërie*, als spezifische Anordnung raumzeitlicher Konfigurationen, verheißt, besteht folglich in der Verzauberung derer, die mit ihr in Berührung kommen.

Darum jedoch bringt ihre Gestaltung andere Herausforderungen mit sich als die, wie man so sagt, Repräsentation des Alltags. Zwar kann sich die Fantasie, laut Tolkien, im Vergleich zu sogenannt realistischer Kunst „nicht weniger, sondern mehr an Zweitschöpfung leisten“¹²³ – und das gilt ihm als Vorzug, entsteht in ihr doch „eine Fremdheit, die uns gefangennimmt“¹²⁴ –, allerdings ergibt sich „in der Praxis“ das Problem, „daß ‚die innere Folgerichtigkeit der Realität‘ um so schwerer zu erzielen ist, je weniger die Vorstellungen und Umbildungen der primären Stoffe den tatsächlichen Verhältnissen der Primärwelt ähneln“.¹²⁵ Anders gesagt: „Aus ‚nüchterneren‘ Stoffen läßt sich diese Art ‚Realität‘ leichter herstellen.“¹²⁶ Darum also bleibe die Fantasie nur allzu oft „unentwickelt“; „sie wurde und wird leichtfertig gebraucht, nur halb im Ernst oder nur als Dekoration; sie bleibt bloße ‚Schnurre‘.“¹²⁷

Tolkien führt aus:

Jeder, der das phantastische Ausdrucksmittel der menschlichen Sprache ererbt hat, kann sagen: *die grüne Sonne*. Viele können sich dann eine grüne Sonne auch vorstellen oder ausmalen. Doch das genügt nicht – wenn es auch schon etwas Stärkeres sein dürfte als so manches „nach dem Leben“ Geschilderte, das zu literarischem Ruhm gelangt ist.¹²⁸

122 Flieger: *Splintered Light*, S. 23.

123 Tolkien: *Über Märchen*, S. 103.

124 Tolkien: *Über Märchen*, S. 102.

125 Tolkien: *Über Märchen*, S. 103.

126 Tolkien: *Über Märchen*, S. 103.

127 Tolkien: *Über Märchen*, S. 103.

128 Tolkien: *Über Märchen*, S. 103 [Herv. i. O.].

Das eigentliche Ziel der „Phantasie“, mithin die Voraussetzung wahrer „Verzauberung“, bestände hingegen darin „eine Sekundärwelt zu schaffen, in der die grüne Sonne glaubhaft ist, nämlich einen Sekundärglauben erzwingt“. ¹²⁹ Hierzu bedarf es – wie Tolkien mit dem *understatement* des echten englischen Gentleman feststellt – „vermutlich einiger Mühe und Überlegung“ ¹³⁰ und obendrein „einer besonderen Fertigkeit, einer Art Elbenkunst“. ¹³¹ Seine Schlussfolgerung liest sich wie folgt: „Nur selten wird so Schwieriges überhaupt versucht. Wird es aber versucht und gelingt auch nur einigermaßen, so erleben wir etwas höchst Seltenes: die Kunst des Erzählens, des Geschichtenerfindens in ihrer ursprünglichsten und mächtigsten Form.“ ¹³²

Ich will Tolkiens *conclusio* zum Ausgangspunkt einer kurzen Zusammenfassung nehmen. Folgendes lässt sich festhalten: Die „ursprünglichste und mächtigste Form des Geschichtenerfindens“ braucht eine Sekundärwelt, die nicht darauf zielt, eine möglichst große Ähnlichkeit zu „den tatsächlichen Verhältnissen der Primärwelt“ herzustellen, sondern vielmehr die „Phantasie“ nutzt, um eine „Fremdheit“ zu erzeugen, die „uns gefangennimmt“ und etwa darin sich verwirklicht, dass wir uns in einer Geschichte wiederfinden, wo die Menschen (und andere Lebewesen) im Schatten einer grünen Sonne ihrer Wege ziehen. Die grüne Sonne sollte aber nicht wie angeklebt am Himmel hängen und über einer fremden Erde auf- und untergehen, die in keiner Beziehung zu jenem merkwürdigen Himmelskörper steht. Der „Sekundärglaube“ oder „literarische Glaube“ (allgemeiner könnte man auch „ästhetischer Glaube“ sagen, also gewissermaßen der Glaube an die eigene ästhetische Erfahrung) wird sich eben nur einstellen, wenn die grüne Sonne glaubhaft ist, eine lebendige, gewachsene Verbindung zu ihrem Himmel und ihrer Erde eingeht. Damit all das möglich wird, bedarf es nicht nur eines besonderen künstlerischen Ethos, sondern auch „einer besonderen Fertigkeit, einer Art Elbenkunst“, welche die wahren Sekundärschöpfer jeglichen Geschlechts kennzeichnen. Beide, das Ethos und die Fertigkeit, äußern sich darin, dass der Künstler beispielsweise keinen „vorsätzlichen Betrug“ an der Sehnsucht nach der Wahrheit des Wunders verübt und auf die „harmlosen, plumpen Kniffe des menschlichen Dramatikers“ oder den „böswilligen Schwindel des Magiers“ verzichtet. Dann kann jene zugleich bescheidene und überaus anspruchsvolle Nachahmung Gottes gelingen, die in der Gestaltung einer Interpretation von *Faërie* resultiert, die alle einlädt, sich

¹²⁹ Tolkien: Über Märchen, S. 103.

¹³⁰ Tolkien: Über Märchen, S. 103.

¹³¹ Tolkien: Über Märchen, S. 104.

¹³² Tolkien: Über Märchen, S. 104.

am ‚gemeinsamen Reichtum‘ zu erfreuen, nicht als „Sklaven“, sondern als „Gefährten beim Schaffen und Genießen“. Es ist dies die „Verzauberung“, die sich Tolkien von seinem eigenen Werk erhofft und die ihm als Vorrecht der *Fairy-story* gilt.

Wie gesagt: Sich im Zweitschöpfertum zu üben, ist keine Kleinigkeit. Und wer verzaubern will, braucht ein bisschen mehr als den erwähnten muskelbepackten Barbaren und sein weibliches Gegenstück, die ätherische Dame mit dazugehörigem Einhorn. Was genau braucht man? Zumindest so viel verrät uns Tolkien: an wen wir uns wenden müssen, um herauszufinden, wie eine Poiesis der Verzauberung aussehen könnte. Ich habe die entsprechende Stelle bereits zitiert: „Aus diesem Verlangen sind die Elben geschaffen“, schreibt Tolkien, „und nur von ihnen können wir lernen, welches das tiefste Denken und Trachten menschlicher Phantasie ist – selbst dann, ja, dann um so mehr, wenn die Elben ihrerseits nur Phantasiegebilde sind“. Auf den ersten Blick könnte man meinen, dass hier jemand hoffnungslos der Idiosynkrasie verfällt. Doch genau besehen gibt Tolkien einen sehr präzisen Hinweis darauf, wo und wie wir der Verzauberung habhaft werden. Wir finden sie in Geschichten, die uns verzaubert haben. Diese Worte stellen keine Tautologie dar; vielmehr bezeichnen sie ein Verfahren.

In seinem Bestreben, Gott nachzuahmen, lernt der Zweitschöpfer von den Zweitschöpfern, die vor ihm dagewesen sind, wie eine sachgerechte Nachahmung ins Werk zu setzen ist. Wenn die Elben tatsächlich nur die Wirklichkeit von „Phantasiegebilden“ beanspruchen dürfen, dann sind sie nicht mehr und nicht weniger als Geschichten über Elben, oder von Elben erzählte Geschichten, oder Geschichten, die das Elbenreich anrühren. Mit einem Wort: dann sind sie *Fairy-stories*. Die *Fairy-stories* der Vergangenheit erzeugen die *Fairy-stories* der Gegenwart, die ihrerseits wiederum, so sie etwas taugen, den Stoff für die *Fairy-stories* der Zukunft bereitstellen. Anders gesagt: Wer will, dass sich, zum Beispiel, eine Leserin an den Strahlen einer grünen Sonne wärmen kann, tut gut daran, selbst in eine Sekundärwelt einzutauchen, die uns eine blaue Sonne glaubhaft macht, ehe er daran geht, seine eigene *imitatio* zu verwirklichen. Noch einmal anders: Geschichten sind aus Geschichten gemacht. Das mag eine Binsenweisheit sein. Doch wenn die Sekundärwelten der Fantasy in Rede stehen, bezeichnet diese Binsenweisheit nicht weniger als ein poetologisches Gesetz.

Wie Christine Löttscher anmerkt, herrscht in der Forschung „seit ein paar Jahren weitgehend Einigkeit darüber, dass es sich bei der Fantasy um einen mythopoetischen Modus handelt“.¹³³ Hingegen herrscht, wie Löttscher ebenfalls

133 Löttscher: Das Zauberbuch als Denkfigur, S. 29. Löttscher spricht an dieser Stelle ausschließlich von der deutschsprachigen Forschung. Wie wir sehen werden, gilt ihre Feststel-

anmerkt, keineswegs Einigkeit, was „die Bewertung des Phänomens“ betrifft.¹³⁴ Da wir uns bereits ausführlich mit derartigen Bewertungen befasst haben, wird es uns nicht überraschen, zu erfahren, dass Hans-Heino Ewers in der Fantasy ein Genre erkennt, „welches das Erbe der mittelalterlichen Heldendichtung angetreten hat und das vormoderne Heroentum wiederaufstehen lässt“.¹³⁵ Ebenso wenig überrascht die Einschätzung von Heinz-Peter Preußner, der einen ähnlichen Vorwurf wie Meteling laut werden lässt, wenn er anmerkt, dass Tolkien seine Sekundärwelt „nach dem Muster der Enzyklopädie“ organisiert und dass sich in der „narrativen Struktur“ von *The Lord of the Rings* eine „hohe Komplexität“ entfalte, „die weit über die eigentliche erzählte Zeit hinausreicht“ – nur um dann zu verkünden, dass der „enorme Aufwand zweckgebunden und auf ein retrospektives Telos gerichtet“ sei, namentlich „epische Totalität“;¹³⁶ woraus folgt, dass Tolkiens Werk, ähnlich wie *Harry Potter*, „ganz offensichtlich ein Bedürfnis nach mystischer Verklärung und heilsgeschichtlicher Erhöhung“ bediene.¹³⁷ Und auch, dass sich Preußner nicht die Mühe macht, uns in der eingehenderen Betrachtung von *The Lord of the Rings* aufzuzeigen, was das eigentlich heißen soll, kann wohl nur unverbesserliche Optimisten erstaunen.¹³⁸

Jedenfalls kommt er zu folgendem Urteil:

Die neuen Mythen sind Mythen *als ob*, die eine Totalität evozieren ohne Bindung – ohne Religion, ohne Ethik, ohne Pflicht. Der Reiz wird ausgekostet im Konsum; und der Trost, der hieraus ableitbar wäre, ist so flüchtig wie der Moment der Faszination. Das Heilsmuster ist heillos geworden, die Erlösung weltlich. Es gibt kein Versprechen über das Diesseitige hinaus.¹³⁹

Einmal mehr ist es schwer zu sagen, wie gewichtig die Inkriminationen sind, da deren Begründung unterbleibt – oder im luftarmen Raum eines Denkens vollzogen wird, das meint, weitestgehend ohne Gegenstandsbezug auskommen zu

lung aber ebenso für einschlägige Studien zur Fantasy, die dem angloamerikanischen Kulturkreis entstammen oder auf Englisch abgefasst sind.

134 Lötscher: Das Zauberbuch als Denkfigur, S. 29.

135 Lötscher: Das Zauberbuch als Denkfigur, S. 29. Vgl. Ewers: Überlegungen zur Poetik der Fantasy, S. 137.

136 Heinz-Peter Preußner: Zerstörung, Rettung des Mythos im Trivialen. Über die Travestie der Tradition in Literatur und Film, in Fernsehen und Comic. In: Martin Vöhler/Bernd Seidensticker (Hg): Mythenkorrekturen. Zu einer paradoxalen Form der Mythenrezeption. Berlin/Boston 2005, S. 449–463, hier: S. 450–451.

137 Preußner: Zerstörung, Rettung des Mythos im Trivialen, S. 455.

138 Übrigens scheint sich seine Kritik gleichermaßen auf Tolkiens Werk wie auf die Filme von Peter Jackson zu beziehen. Vgl. Preußner: Zerstörung, Rettung des Mythos im Trivialen, S. 455.

139 Preußner: Zerstörung, Rettung des Mythos im Trivialen, S. 455 [Herv. i. O.].

können, während es sich (ein Paradoxon, das fast schon als Betriebsgeheimnis der taxonomischen Genreforschung gelten kann) zugleich dezidiert auf einen Gegenstand bezieht. Um ermüdende Wiederholungen zu vermeiden, will ich meinerseits darauf verzichten, die Wertigkeit der Bewertungen zu diskutieren. Dringlicher scheint mir, noch genauer zu verstehen, was es eigentlich mit dem „mythopoetischen Modus“ der Fantasy auf sich hat. Da ist Preußers Verdikt durchaus hilfreich. Wiederum als Definition *ex negativo*. Ich will keineswegs bestreiten, dass der Vorwurf konsumistischer Beliebigkeit das Unwesen der *Hype*-Kultur treffend beschreibt. Ebenso klar ist aber, dass Preußers Kritik geradewegs *On Fairy-Stories* entnommen sein könnte. Aus Tolkiens Sicht ist in ihr präzise all das zusammengefasst, was eine Zweitschöpfung tunlichst vermeiden sollte, wenn sie nach Verzauberung strebt: ‚böswilliger Schwindel‘, ‚plumpe Kniffe‘, Uernst und mangelnder Respekt vor dem eigenen Tun – mangelnder Respekt auch vor dem Erstschöpfer, der sich ja (Gott sei Dank) niemals zu solchem Mumpitz herbeigelassen hätte.

Eine willkürlich-beliebige, auf platteste Vergnüglichkeit abzielende Anhäufung von Verweisen und Zitaten ist also zweifellos *nicht* gemeint, wenn Mythopoesie in Rede steht. Was aber dann?

Christian Kölzer, der dem Genre Fantasy „philosophisches Potential attestiert“, ¹⁴⁰ ist der Meinung, dass der mythopoetische Modus zuvörderst als Modus des Erzählens sich verwirklicht.

Er schreibt:

Fantasy ist nur als Erbin der klassischen Mythostradition oder als Kunstmythos angemessen zu verstehen. Es muss ihr eine über den Rahmen der oberflächlichen Erzählhandlung hinausweisende Bedeutungsebene zugetraut werden, die das eigentliche Ziel der Darstellung ist und von der allein aus die Darstellungsweise der Erzählung verstanden werden kann. ¹⁴¹

Die Fantasy tritt also auf als Erbin des klassischen Mythos und seiner „Vermittlungsweisen von Wahrheit“, ¹⁴² wobei sie ihre Wirkmacht aus der Andersartigkeit der Sekundärwelt bezieht. ¹⁴³ Diesem Befund würde Patrick Curry wohl zustimmen. In seiner Apologie des tolkienschen Werkes stellt er zu-

140 Lötscher: Das Zauberbuch als Denkfigur, S. 29.

141 Christian Kölzer: „Fairy tales are more than true“. Das mythische und neomythische Weltdeutungspotential der Fantasy am Beispiel von J. R. R. Tolkiens *The Lord of the Rings* und Philip Pullmans *His Dark Materials*. Trier 2008, S. 81.

142 Kölzer: „Fairy tales are more than true“, S. 7.

143 Vgl. Kölzer: „Fairy tales are more than true“, S. 11.

nächst fest, dass *The Lord of the Rings* als „mythopoeic‘ fiction“ gelten müsse;¹⁴⁴ er führt aus:

The reality of Middle-earth then, is not so strange. Mythologies, like other kinds of cultural traditions, contain, in coded form, a great deal of cultural traditions, contain, in coded form, a great deal of feeling and emotion in the form of accumulated human experience: the collective memories, hopes, wishes, fears and dreams of entire communities across time. As Alan Garner has noted, „the elements of myth work deeply and are powerful tools. Myth is not entertainment, but rather the crystallization of experience, and far from being escapist literature, fantasy is an intensification of reality“.¹⁴⁵

Anderswo schreibt Curry:

To the modernist, the choice is between truth and myth (or falsehood), whereas the post-modernist, giving up the pretence of direct line to the Truth, sees the choice as between different truths; or to put it another way, between myths and stories that are creative and liberating, and those that are destructive and debilitating.¹⁴⁶

Und bei Stefan Ekman heißt es knapp: „Fantasy is a genre where old tales, motifs, and characters are brought to life again, in ways that make them relevant to their contemporary readers.“¹⁴⁷

Ähnlich ließe sich wohl auch die Position Lötschers zusammenfassen. Ihrer Meinung nach stehen die „mythopoetischen Verfahren“ der Fantasy nicht für sich, sondern treten in Verbindung mit den „Spielereien sogenannt postmodernen Schreibens“, um so „einen neuen Roman zu erfinden, der im Rhythmus des 19. Jahrhunderts atmet und doch die Fragmentierung und Experimente des 20. Jahrhunderts in sich aufgesogen hat“.¹⁴⁸ Aus diesem Grund zielt das Genre auch nicht auf die „Revitalisierung vormoderner Mythen um ihrer selbst Willen“; sein „grosses Projekt“ bestehe vielmehr in dem Versuch, „ein alternatives Bild von Geschichte zu entwerfen und epistemologische Brüche zu kitten“.¹⁴⁹ Darum sei Fantasy „der intermediäre Raum, in dem die Kultur sich selbst als Kontinuum imaginiert“.¹⁵⁰

144 Vgl. Patrick Curry: *Defending Middle-Earth. Tolkien, Myth and Modernity*. Edinburgh 1997, S. 33.

145 Curry: *Defending Middle-Earth*, S. 133.

146 Curry: *Defending Middle-Earth*, S. 26.

147 Stefan Ekman: *Here be Dragons. Exploring Fantasy Maps and Settings*. Middletown 2013, S. 7.

148 Lötscher: *Das Zauberbuch als Denkfigur*, S. 179.

149 Lötscher: *Das Zauberbuch als Denkfigur*, S. 179.

150 Lötscher: *Das Zauberbuch als Denkfigur*, S. 179.

Das Konzept von Mythopoesie, das Kölzer, Curry, Ekman und Lötscher vertreten, unterscheidet sich von jenem, das Preußer anführt, also zunächst dadurch, dass es nicht auf die dumpfe Beliebigkeit des schieren Unterhaltungswertes abhebt. Zwar mag die Fantasy durchaus eklektizistisch verfahren, wenn sie alte Mythen neu erzählt, sich nach Herzenslust bei dem Figurenrepertoire, den Handlungskonfigurationen und affektpoetischen Volten überkommener Geschichten bedient. Doch geschieht das mit einer gewissen Absicht. Folgt man Kölzer, bestände diese Absicht gerade darin, eine „Wahrheit“ zu vermitteln, und zwar durchaus im Sinne eines religiösen Weltdeutungspotenzials.¹⁵¹ Kaum bescheidener klingt es bei Curry, für den die mythopoetische Erzählweise in der Auswahl von Stoffen, die „creative and liberating“ sind, eine „intensification of reality“ ermöglicht. Ekman und Lötscher betonen, dass die Mythopoesie dazu dient, das Alte mit dem Neuen zu verbinden – sowohl was die Inhalte als auch, was die literarischen Techniken betrifft –, um die Märchen, Sagen, Mythen und wohl auch Legenden vergangener Tage dem je zeitgenössischen Publikum greifbar, fühlbar, erlebbar zu machen. Auch diese ästhetisch-poetologischen Umgießungen werden, so Lötscher, nicht zum Selbstzweck vollzogen; wie wir bereits gehört haben, sollen sie es der Fantasy vielmehr erlauben, „ein alternatives Bild von Geschichte zu entwerfen und epistemologische Brüche zu kitten“.

Kurzum, die Befunde der Forschung sind durchaus dazu angetan, Tolkiens eigentümliche Vorstellung zu stützen. In der Tat, wir können und müssen von den Elben lernen, wie man eine Sekundärschöpfung bewerkstelligt, die zu verzaubern vermag – indem wir uns aus dem unermesslichen Schatz ihrer Geschichten bedienen und uns zugleich darin üben, diese immer wieder neu und anders zu erzählen, sodass sie als, im selben Moment fremder und vertrauter, Teil unserer jeweiligen Gegenwart wahrgenommen werden. Vor allem Lötschers Überlegungen geben einen Hinweis darauf, welche Arbeit die Mythopoesie verrichtet, wenn sie in den Dienst der Verzauberung tritt. Denn wie ist es zu verstehen, dass die Fantasy ‚ein alternatives Bild von Geschichte entwirft und epistemologische Brüche kittet‘? Doch wohl so, dass dieses Genre in der ästhetischen Erfahrung eine spielerisch-ernste Kombinatorik entfaltet, worin sich konfligierende Entwürfe von Historizität, vom Menschsein, vom Verhältnis zwischen dem Ich und der Gemeinschaft, zwischen dem Profanen und Sakralen, schließlich auch zwischen den Spezies, die sich eine wundersame, fremde und traurige Welt teilen, auf verschiedenste Weise zueinander in Beziehung setzen lassen – über Brüche hinweg, in Trennungen und Verbindungen, die tatsächlich stets auch „Kittun-

151 Vgl. Kölzer: „Fairy tales are more than true“, S. 88.

gen“ sind, insofern sie zusammenkommen in der Einheit der jeweiligen raumzeitlichen Potenzialität: eine von unzähligen Ideen, was *Faërie* sein mag.

Es geht der Mythopoesie also nicht um „epische Totalität“ (Preußer) oder eine „Poetik der Widerspruchsfreiheit und Kohärenz“ (Meteling), sondern vielmehr um das Zusammenspiel mythischer Elemente; um die Herausforderung, Mythen zu erfinden und aus ihnen heraus literarische Parallelwelten zweiter Ordnung zu gestalten, die das Widersprüchliche zusammenfügen, ohne die Widersprüche selbst aufzuheben, und das rätselhafte Kunststück vollbringen, die Fragmente, die das Ganze bilden, als solche erkennbar zu machen und zugleich verschwinden zu lassen.¹⁵²

Dabei sind die Leserinnen und Leser (um für den Moment bei der Literatur zu bleiben) gerade nicht aufgefordert, einsinnige mythische Referenzen zu dechiffrieren und damit einen Fundus an gegebenen Bedeutungen aufzurufen; vielmehr impliziert die Aktivität der Leserin, des Lesers genau das, was Theresia Birkenhauer in einem ganz anderen Zusammenhang, anhand von Hugo von Hofmannsthals und Richard Strauss' „mythologischer Oper“ *Ariadne auf Naxos* (1912) beschreibt: nämlich „eine permanente Verwandlung des Mythos, der jeweils neu durch den Zuschauer transformiert und umgeformt wird“ und im selben Moment „eine Verwandlung des Zuschauers im Akt der Re-Inszenierung des Raums seiner kulturellen Selbstbilder“.¹⁵³

Diese „permanente Verwandlung des Mythos“ realisiert sich in der Erfahrung der Fantasy als ein spezifischer Genuss; es ist der Genuss, sich, wie man mit Oliver D. Bidlo sagen könnte, eingewoben zu fühlen in eine Sehnsucht, die er als „Sehnsucht nach Mitteleerde“ beschreibt.¹⁵⁴ Allgemeiner, und letztlich vielleicht treffender, könnte man auch von der Sehnsucht nach *Faërie* sprechen; nach dem Eintritt in und der Teilhabe an jenem Reich der Verzauberung, die übrigens stets einhergehen müssen mit „Akten der Re-Inszenierung des Raums kultureller Selbstbilder“, wenn die *Faërie* nicht alt und müde werden, erstarren und absterben soll.

Was es mit dieser Sehnsucht auf sich hat, will ich mit einem Beispiel aus *The Lord of the Rings* erläutern, das es zu einer gewissen Berühmtheit gebracht

¹⁵² Hier sei auf die Kernthese von Rosemary Jackson verwiesen, die das Oxymoron für die „basic trope“ der Fantastik hält. Vgl. Rosemary Jackson: *Fantasy. The Literature of Subversion*. London/New York 1981, S. 21. Im zweiten Kapitel der vorliegenden Studie werde ich mich eingehender mit Jacksons Überlegungen beschäftigen.

¹⁵³ Theresia Birkenhauer: *Mythenkorrektur als Öffnung des theatralischen Raums. Ariadne auf Naxos*. In: Vöhler/Seidensticker (Hg.): *Mythenkorrekturen*, S. 264–277, hier: S. 275.

¹⁵⁴ Vgl. Oliver D. Bidlo: *Sehnsucht nach Mitteleerde*. Essen 2013, S. 105–106.

hat. Während die Gefährten durch die Minen von Moria irren, versucht Aragorn etwaige Zweifel zu zerstreuen, ob Gandalf denn auch wirklich weiß, was er tut.

„Do not be afraid!“, sagt er,

I have been with him on many a journey, if never on one so dark; and there are tales in Rivendell of greater deeds of his than any that I have seen. He will not go astray – if there is any path to find. He has led us in here against our fears, but he will lead us out again, at whatever cost to himself. He is surer of finding the way home in a blind night than the cats of Queen Berúthiel.¹⁵⁵

Es ist dies die einzige Stelle in *The Lord of the Rings*, an der Königin Berúthiel oder ihre Katzen erwähnt werden. Und während sich die Gefährten nicht darüber zu wundern scheinen, dass Aragorn gerade mit diesem Vergleich aufwartet – woraus man wohl schließen kann, dass er ein in Mittelerde bekanntes Sprichwort zitiert –, sind die Leserinnen und Leser durchaus erstaunt: Wer mag diese geheimnisvolle Königin sein? Und was hat es mit ihren Katzen auf sich?

Mit Tom Shippey kann man hierin einen Kunstgriff erkennen, den Tolkien immer wieder zum Einsatz bringt und welcher in der Suggestion besteht, „daß es sozusagen eine Geschichte außerhalb der Geschichte gibt, eine große weite Welt, von der man im Augenblick nur einen kleinen Ausschnitt sieht“.¹⁵⁶ Bezogen auf die Katzen von Königin Berúthiel bemerkt er lakonisch: „However, more stories are not told.“¹⁵⁷ Und gibt sogleich weitere Beispiele für dieses Verfahren:

[Aragorn] cuts off the tale of Gil-galad just before Frodo gets to the word „Mordor“, he offers only a selection from Beren and Tinúviel. Gandalf says similarly that if he were to tell Frodo all the story of the Ring „we should still be sitting here when Spring had passed into Winter“, and of Sauron’s loss of the Ring „That is a chapter of ancient history which it might be good to recall ... One day, perhaps, I will tell you all the tale“. *Might* and *perhaps* are the operative words. It is a mistake to think these matters are settled by Appendices (even if some of them eventually are). Their job in context is to whet the appetite and provide perspective: they do this, perhaps, less powerfully as history than as „myth“.¹⁵⁸

Ist es eine unzulässige Spekulation, wenn man vermutet, dass zahllose Leserinnen und Leser an den genannten Stellen innegehalten haben, um sich mögliche Antworten auf die Fragen auszumalen, warum die Katzen von Königin Berúthiel den Heimweg auch in finsterster Nacht nie verfehlten, und warum sie überhaupt von zuhause fort mussten, um sich in der Dunkelheit zu bewähren?

¹⁵⁵ Tolkien: *The Fellowship of the Ring*, S. 405.

¹⁵⁶ Shippey: J. R. R. Tolkien, S. 60.

¹⁵⁷ T. A. Shippey: *The Road to Middle-Earth*. London/Boston/Sidney 1982, S. 84.

¹⁵⁸ Shippey: *The Road to Middle-Earth*, S. 84 [Herv. i. O.].

Oder wie Berens Geschichte in Gänze aussehen mag? Oder auf welche Weise Sauron der Ring abhandengekommen sein könnte?

Der Genuss an der Fantasy, soviel steht jedenfalls fest, hängt wesentlich damit zusammen, dass das Genre nicht einfach aus Geschichten gefertigte Sekundärwelten entwirft, sondern dass diese Welten ihrem Wesen nach in einer inneren Bewegung begriffen sind. Es macht eben einen entscheidenden Unterschied, ob die ästhetische Erfahrung auf die Geschlossenheit eines Erzählraums abzielt, in dem alle Geschichten bekannt und unmittelbar verfügbar sind – oder ob sie die Leserinnen und Leser (oder Zuschauer, oder Spielerinnen) in die dynamische Wandelbarkeit eines potenziell unendlich erweiterbaren Erzählraums versetzt. Dann haben wir es mit Welten zu tun, die sich, indem man sie gemeinsam mit den Helden bereist, immer wieder aufs Neue vergrößern, um je eine andere erahnte, angedeutete, un- oder halberzählte Geschichte. Dann lockt die Fantasy mit der Verheißung, dass buchstäblich hinter jedem Baum ein neues Abenteuer wartet, in jedem Keller ein Geheimnis – und dass sich jede Ruine, jeder Bergpass, jeder See und sogar ein gewöhnlicher Feldweg als Durchgang in eine neue, bisher gänzlich unbekannte Welt erweisen mag, die in der Welt, die man langsam zu überschauen glaubte, verborgen liegt. Nicht als etwas dieser Welt Eingeschachteltes, oder gar als Tertiärwelt, sondern als Möglichkeit der zeitlichen Vertiefung oder der räumlichen Auffaltung, mithin der affektpoetischen Modulation, die der Zweitschöpfung von Anfang an aufgrund ihres Bauprinzips innewohnt.

Kurzum, die Fantasy verspricht, das Lied, welches Bilbo Baggins am Ende von *The Hobbit* (1937) deklamiert – zur Überraschung von Gandalf, dem einmal mehr klar wird, wie sehr sich sein Schützling verändert hat –, als ästhetische Erfahrung und Kunstgenuss all jener zu verwirklichen, die sich an ihren Werken zu erfreuen vermögen:

*Roads go ever ever on,
Over rock and under tree,
By caves where never sun has shone,
By streams that never find the sea;
Over snow by winter sown,
And through the merry flowers of June,
Over grass and over stone,
And under mountains in the moon.*

*Roads go ever ever on
Under cloud and under star,
Yet feet that wandering have gone
Turn at last to home afar.
Eyes that fire and sword have seen*

*And horror in the halls of stone
Look at last on meadows green
And trees and hills they long have known.*¹⁵⁹

Die Eukatastrophe – Hoffnung wider die Hoffnung

Wenn das aber so sein sollte, erhebt sich die Frage, was es mit der Heimkehr auf sich hat, die Bilbos Lied in Aussicht stellt. Denn nachdem er ungezählte Meilen gegangen ist – auf schönen, abenteuerlichen, Mal ums Mal auch beklemmenden und gefährlichen Wegen –, sollen die Augen des Wanderers ja zuletzt fallen auf „*meadows green / And trees and hills they long have known*“. Tatsächlich kann die Verzauberung, welche zugleich (als Haltung der offenen, neugierigen Bereitschaft) die Voraussetzung und (in der ästhetischen Erfahrung) die Folge des Eintritts in die *Faërie* ist, nur dann für vollständig gelten, wenn sie von der Sekundärwelt auf die Primärwelt übergreift. Tolkien bezeichnet diese Wirkung der *Fairy-story* als „Recovery“ oder „Wiederherstellung“.¹⁶⁰

Er schreibt:

Wir sollten von neuem das Grün ansehen und von neuem überrascht (aber nicht gebildet) werden durch Blau, Gelb und Rot. Wir sollten dem Kentauren und dem Drachen begegnen und dann vielleicht plötzlich, wie die Schafhirten des Altertums, der Schafe, Hunde und Pferde gewahr werden – und der Wölfe. Diese Heilung zu erzielen, helfen uns die Märchen. Nur in diesem Sinne kann die Neigung zu ihnen das Kindliche in uns wachhalten oder wiedererwecken.¹⁶¹

In diesem Sinn bedeute die Wiederherstellung eine „Genesung, ein Wiedererlangen des klaren Blicks“.¹⁶² Beides, die Genesung und der klare Blick, betrifft aber nicht länger die *Faërie*, sondern das Verhältnis zur Erstschöpfung.

So sieht es zumindest Verlyn Flieger:

Sub-creation thus has a purpose beyond itself. The making of a Secondary World is not simply the production of enchantment as its end result. The Secondary World can and should redirect our attention to the Primary World and through that world to its Maker. It should enable us to regain, to recollect what we have always known but have forgotten how to see.¹⁶³

¹⁵⁹ J. R. R. Tolkien: *The Hobbit* [1937]. London 1978, S. 276–277.

¹⁶⁰ Vgl. Tolkien: *Über Märchen*, S. 111–115.

¹⁶¹ Tolkien: *Über Märchen*, S. 113.

¹⁶² Tolkien: *Über Märchen*, S. 113.

¹⁶³ Flieger: *Splintered Light*, S. 25.

Offensichtlich steht Tolkien hier in einer romantischen Tradition, erweist sich jedoch zugleich – ob ihm das behagt hätte oder nicht – als Vertreter der Moderne, insofern sein Konzept der Recovery unübersehbare Ähnlichkeit zum Programm etwa des russischen Formalismus aufweist; man denke nur an Viktor Šklovskijs Begriff von Verfremdung als ein ästhetisches Aufbrechen automatisierter Wahrnehmungsformen.¹⁶⁴ Vor allem aber wird spätestens an dieser Stelle deutlich, dass es Tolkien ernst ist mit der Theologie. Wie wir gesehen haben, zielt die Verzauberung, die sich Tolkien von der gelungenen Sekundärwelt erhofft, nicht allein auf den ästhetischen Genuss. Vielmehr soll sie dazu beitragen, den Menschen mit der Welt, in der er lebt, zu versöhnen. Und mit Gott, der diese Welt geschaffen hat. Flieger drückt das so aus: „Through imitation of God, man has the opportunity to recover His works.“¹⁶⁵

Das ist in der Tat ein sehr hoher, wenn nicht schwindelerregend hoher Anspruch. Wie lässt er sich zusammenbringen mit dem Umstand, dass die hervorstechenden Merkmale eines Fantasy-Romans – wir erinnern uns an Metelings eingangs zitiertes *Aperçu* – in den hunderten Seiten Text, dem Untertitel, dem kitschigen Covermotiv mit erhabenem Prägedruck sowie der beigefügten Landkarte bestehen? Vielleicht überhaupt nicht. Zum Problem der Forschung wird das, sowie es um die Eukatastrophe geht. Da die Eukatastrophe für Tolkiens Denken von größter Bedeutung ist – sie verbindet sich mit der „Consolation“, dem „Trost“, „den der *glückliche Ausgang*“ der *Fairy-story* gewährt¹⁶⁶ –, kann man sie nicht gut beiseitelassen. Zugleich muss man eine gewisse Bereitschaft mitbringen, sich in akademischen Kreisen lächerlich zu machen, wenn man die Eukatastrophe als das zu begreifen sucht, was Tolkien darunter verstanden hat: nämlich, wie wir sehen werden, eine Liebeserklärung an Jesus Christus. Möglicherweise erklärt dieser Zwiespalt eine gewisse Zurückhaltung im Umgang mit dem Begriff.

Johannes Rüster etwa spricht davon, dass die Figuren, die in der Sekundärwelt sich umtun, „stellvertretend für die Leser Trost und Erlösung“ erlangen und dass Tolkien für diese Wirkung der Fantasy den Begriff der Eukatastrophe geprägt habe.¹⁶⁷ Frank Weinreich beschreibt die Eukatastrophe als „Gnade der

164 Vgl. Viktor Šklovskij: Die Kunst als Verfahren [1916]. In: Jurij Striedter (Hg.): Russischer Formalismus. Texte zur allgemeinen Literaturtheorie und zur Theorie der Prosa. München 1994, S. 3–35.

165 Flieger: *Splintered Light*, S. 25. In der Erstauflage ihrer Studie griff sie zu einer noch zugespitzteren Formulierung: „Through imitation of God man has the opportunity to recover Him.“ Verlyn Flieger: *Splintered Light. Logos and Language in Tolkien's World*. Grand Rapids 1983. Sofern nicht anders angegeben, beziehe ich mich im Folgenden weiterhin auf die neuere Auflage des Buches.

166 Tolkien: *Über Märchen*, S. 125 [Herv. i. O.].

167 Rüster: *Fantasy*, S. 285.

Erlösung aus den Gefahren und drohenden Katastrophen, die die Geschichte erzählt“ und betont, dass dieser „garantiert glückliche Ausgang“, als etwas völlig Unerwartetes sich ereigne, womit keiner der Protagonisten rechnen konnte.¹⁶⁸ Und Tom Shippey merkt an, dass Tolkien mit dem von ihm geprägten Begriff der Eukatastrophe die plötzliche und unverhoffte Wendung zum Guten bezeichne;¹⁶⁹ in dieser kann „ein Bild von Freude“ aufblitzen, in dem, was immer das heißen soll, „eine Offenbarung von außerhalb der Erzählung“ durchscheine.¹⁷⁰

Nichts von all dem ist falsch. Aber die etwas kryptischen Formulierungen von Rüster, Weinreich und Shippey deuten an, dass es zu kurz greifen würde, die Eukatastrophe als hochtrabendes Synonym für „Happy End“ zu verstehen – obgleich Tolkien der Ansicht zuneigt, „jedes vollständige Märchen“ müsse glücklich enden.¹⁷¹ Zum einen, weil Tolkien eben auch herausstreicht, dass kein Märchen jemals „ein echtes Ende“ habe.¹⁷² Vor allem aber, weil der Begriff der Eukatastrophe – ich sagte es bereits – eine metaphysische Tiefendimension aufweist, die man nur um den Preis ignorieren kann, das Entscheidende an Tolkiens Poetologie zu verpassen. Rüster, Weinreich und Shippey lassen durchblicken, was es hiermit auf sich hat, wenn sie von Gnade, Erlösung und Offenbarung sprechen. Deutlicher wird Dieter Petzold. Er schreibt, die Eukatastrophe „sei geeignet, im Leser eine jähe Freude zu wecken, die nichts anderes sei als ein Abglanz der Freude über jene Frohe Botschaft, welche das Christentum für den Gläubigen bereithalte“.¹⁷³

Noch deutlicher wird Tolkien selbst. Die Eukatastrophe, so schreibt er, verleugne „die endgültige, allumfassende Niederlage“; insofern sei sie „Evangelium, gute Botschaft“ und gewähre „einen kurzen Schimmer der Freude, der Freude hinter den Mauern der Welt, durchdringend wie das Leid“.¹⁷⁴

Und etwas später heißt es:

Wohl jeder Schriftsteller, der eine Sekundärwelt, ein Phantasie Reich schafft, jeder Zweit-schöpfer wünscht in gewissem Maße ein echter Schöpfer zu sein oder hofft aus dem Wirklichen zu schöpfen – hofft, daß die Eigenart dieser Sekundärwelt (wenn auch nicht alle Einzelzüge) von der Wirklichkeit abstammen oder in sie einmünden. Denn wie sollte er,

168 Weinreich: *Fantasy*, S. 105.

169 Vgl. Shippey: *J. R. R. Tolkien*, S. 258.

170 Shippey: *J. R. R. Tolkien*, S. 258.

171 Tolkien: *Über Märchen*, S. 125.

172 Tolkien: *Über Märchen*, S. 125. Auch Shippey verweist auf diesen Umstand. Vgl. Shippey: *J. R. R. Tolkien*, S. 258.

173 Petzold: *J. R. R. Tolkien*, S. 107.

174 Tolkien: *Über Märchen*, S. 126.

gemäß der Definition des Wörterbuchs, jene Eigenschaft einer „innerlich folgerichtigen Realität“ zuwege bringen, wenn sein Werk nicht in gewisser Weise an der Realität teilhätte? Das Besondere der „Freude“ im gelungenen Phantasiewerk kann so als ein plötzliches Durchschimmern der tieferen Wahrheit oder Wirklichkeit erklärt werden. Sie gewährt nicht nur einen „Trost“ im Leid dieser Welt, sondern auch eine Befriedigung und eine Antwort auf die Frage: „Ist es wahr?“ Die Antwort, die ich auf diese Frage anfangs gegeben habe, lautete (ganz richtig): „Wenn du deine kleine Welt gut gebaut hast, dann ja – dann ist es wahr in jener Welt“. Das wird dem Künstler genügen (oder dem Teil von ihm, in dem er Künstler ist). Die „Eukatastrophe“ aber zeigt uns in einem kurzen Aufblitzen, daß es eine höhere Antwort geben mag – einen fernen Widerschein oder ein Echo des *evangelium* in der wirklichen Welt.¹⁷⁵

Vorhin sagte ich, man könne den christlichen Glauben sicherlich für eine weitere *Fairy-story* halten. Nun erweist es sich, dass die Dinge aus Tolkiens Sicht gerade anders herum liegen. Seine Position ließe sich wie folgt zusammenfassen: Wir sind überhaupt nur in der Lage, *Fairy-stories* zu erzählen, die uns den Trost der Eukatastrophe schenken, weil ein anderer vor uns so erzählt hat. Dieser Andere ist Gott. Er ist der größte aller Geschichtenerzähler und hat eine ganz eigene Poetik entworfen. Was es mit dieser Poetik auf sich hat, wissen wir, weil Gott zu uns gesprochen hat.¹⁷⁶ Gottes Wort ist Jesus Christus, und in Christus hat sich – so das nizänische Glaubensbekenntnis – die Selbstoffenbarung Gottes vollzogen. Vor diesem Hintergrund ist es durchaus folgerichtig, wenn Tolkien schreibt:

Christi Geburt ist die Eukatastrophe der menschlichen Geschichte. Die Auferstehung ist die Eukatastrophe der Erzählung von der Fleischwerdung. Diese Erzählung beginnt und endet in Freude. Wie keine andere Erzählung hat sie eine „innerlich folgerichtige Realität“. [...] Denn als Kunstwerk besitzt sie die erhabene Überzeugungskraft der primären Kunst, das heißt der göttlichen Schöpfung.¹⁷⁷

Und weiter:

Gott ist der Herr der Engel, der Menschen – und der Elben. Legende und Wirklichkeit sind eins geworden. In Gottes Reich aber drückt das Dasein des Höchsten nicht das Kleinste nieder. Der erlöste Mensch bleibt dennoch Mensch. Die Geschichten und Phantasien gehen weiter, und so soll es sein. Das Evangelium hat die Legenden nicht abge-

¹⁷⁵ Tolkien: Über Märchen, S. 128–129 [Herv. i. O.].

¹⁷⁶ Freilich ist Tolkien sehr zurückhaltend, wenn es um seine Befugnis geht, über Glaubensfragen zu sprechen: „Es ist vermessen von mir, daran zu rühren. Wenn mir aber erlaubt sein sollte, hierzu in irgendeiner Hinsicht etwas Richtiges zu sagen, so wäre dies natürlich nur ein Zipfel von einer unermeßlich reicheren Wahrheit, die nur endlich ist mit Rücksicht auf das endliche Begriffsvermögen des Menschen, für den dies geschaffen wurde.“ Tolkien: Über Märchen, S. 129.

¹⁷⁷ Tolkien: Über Märchen, S. 129–130.

schaft, es hat sie geheiligt, insbesondere den „glücklichen Ausgang“ [...] Alle Geschichten sollen wahr werden, und doch werden sie am Ende, nach ihrer Einlösung, den Formen, die sie von uns erhalten hatten, so ähnlich oder unähnlich sein wie der endlich erlöste Mensch dem gefallenen, den wir kennen.¹⁷⁸

Soweit ich sehe, ist nur Verlyn Flieger der Radikalität, Kühnheit und – für manche zweifellos verstörenden – Spiritualität dieser Konzeption vollends gerecht geworden, wenn sie den glücklichen Ausgang der *Fairy-story* in diesem Sinne als „a conversion experience“ bezeichnet.¹⁷⁹ Sie erläutert: „In Tolkien’s terms, it would be a Secondary experience, echoing what is for him the Primary experience at the turn of the Christian story, the Resurrection.“¹⁸⁰ Das heißt also: Gerade das Unerwartete, Unwahrscheinliche, ja eigentlich Unmögliche des glücklichen Ausgangs bürgt für die Größe der Freude, da hierin die Wahrheit einer letztlich unbesiegligen Hoffnung aufscheint. Es ist dies jedoch eine Hoffnung, die aus der schwärzesten Finsternis, dem qualvollsten Schmerz, der bittersten Verzweiflung emporsteigt; sie ist, in der erzählten Geschichte und – so Tolkiens Überzeugung – desgleichen in der gelebten und erlittenen Wirklichkeit, durch den Tod, das Grab und die Hölle hindurchgegangen und hat sie, in diesem Durchgang, allesamt überwunden. Die Eukatastrophe „verleugnet nicht das Dasein der *Dyskatastrophe*, des Leides und Mißlingens, denn deren Möglichkeit ist die Voraussetzung für die Freude der Erlösung“.¹⁸¹ In Rede steht also eine Hoffnung wider die Hoffnung; präzise im Sinn der Worte, die der Apostel Paulus über Abraham schreibt: „Gegen alle Hoffnung hat er voll Hoffnung geglaubt, daß er ‚Vater vieler Völker‘ sein werde.“¹⁸²

178 Tolkien: Über Märchen, S. 130–131.

179 Vgl. Flieger: *Splintered Light*, S. 29.

180 Diese Formulierung findet sich nur in der Erstausgabe von Fliegers Schrift. Es mag sein, dass sie späterhin zu der Auffassung gelangt ist, hier wäre eine Revision nötig. Mir hingegen erscheint die Einsicht, die in dem zitierten Satz zum Ausdruck kommt, unverzichtbar für ein Verständnis der Eukatastrophe. Weshalb ich mir erlaube, an dieser Stelle auf die Auflage von 1983 zu verweisen. Flieger: *Splintered Light* [1983], S. 31.

181 Tolkien: Über Märchen, S. 126 [Herv. i. O.].

182 Paulus von Tarsus: Der Brief an die Römer, 4,18. In: Das Neue Testament, übers. u. hg. von Josef Kürzinger. Augsburg 1994, S. 207–227, hier S. 212. Nur am Rande sei vermerkt, dass die Geschichte von Abraham und Isaak den Ernstfall der Eukatastrophe im Alten Testament beziehungsweise der Thora markiert, geht mit der (vermeintlichen) Forderung, den eigenen Sohn zu opfern, doch ein unerträglicher Selbstwiderspruch Gottes einher. Insofern hat Tolkien in der Eukatastrophe ein ästhetisches Gestaltungsmittel beschrieben, das eine grundlegende Dimension der Gottesbeziehung, wie sie die monotheistischen Religionen kennen, in den Bereich der Kunst überführt. Annegret Lingenberg erläutert, was es hiermit auf sich hat: „Dieses für menschliches Denken unbegreifliche Ineinander und Nebeneinander von erschreckender Gefährdung und, zwar vielleicht geahnter, aber doch unvorstellbarer Rettung und Bewahrung durchzieht die

Tolkiens Konzeption der Eukatastrophe ist gewiss nicht leicht zu schlucken. Selbst diejenigen, die seinen Glauben teilen, werden vielleicht Zweifel anmelden, ob einer *Fairy-story*, und mag sie noch so gelungen sein, nicht arg viel zugemutet wird, wenn ein Abglanz des göttlichen Lichts durch sie hindurch in die Herzen der Leserinnen und Leser scheinen soll. Vor allem aber gibt es ja sehr viele, die Tolkiens Glauben *nicht* teilen. Solche, die die Auferstehung für ein Märchen im robusteren Sinn (vulgo: eine Lüge) halten; die der Meinung sind, Jesus sei günstigstenfalls ein wohlmeinender Typ gewesen, der ziemlich viel Pech gehabt hat; die das Christentum (und insbesondere den Katholizismus, dem Tolkien anhing) zuvörderst mit Kreuzzügen, Inquisition, Leibfeindlichkeit, Frauenunterdrückung, Schwulenverachtung, Kindesmissbrauch und patriarchaler Bigotterie verbinden – und mit alldem nichts zu tun haben wollen.

Meines Wissens gibt es keine Statistiken darüber, wie hoch der Prozentsatz der Tolkien-Fans ist, die sich selbst als Atheisten, Agnostiker, Anhänger des Neuheidentums oder allgemein Nicht-Christen bezeichnen würden. Jedenfalls steht zu vermuten, dass diese Menschen mit Unverständnis oder Empörung reagieren würden, wollte man ihnen nahebringen, dass sie sich die Religion des Autors von *The Hobbit* und *The Lord of the Rings* sozusagen miteinkaufen, wenn sie ihrer Leidenschaft für selbige Bücher frönen. Und das völlig zurecht. Denn was immer ihnen die Shire, Minas Tirith, Lothlórien, Frodo, Aragorn, Galadriel oder die Queste zur Vernichtung des Einen Rings bedeuten mögen, ist ja nicht weniger wahr, hat nicht weniger Gültigkeit als das, was Tolkien selbst in seinen Figuren, Schauplätzen und Geschichten gestalten wollte.

Es wäre also naheliegend, Dieter Petzold beizustimmen, wenn er schreibt, die Eukatastrophe sei als „Funktionsbestimmung von ‚Fantasy‘“ zwar wichtig „für die Interpretation von Tolkiens literarischen Werken“, aber ungeeignet „für eine literaturkritische Auseinandersetzung mit der *Fantasy Literature* allgemein, weil sie die Argumentation in einen Bereich verlegt, der nur mit theologischen, aber nicht mit literaturkritischen Methoden erfaßt werden kann.“¹⁸³ So naheliegend diese Schlussfolgerung sein mag – ich glaube nicht, dass man sie mit Notwendigkeit ziehen muss. Im Gegenteil scheint mir die Eukatastrophe

Geschichte des Volkes Israel und dann auch die Geschichte der Kirche. [...] [I]n der erschütternden Lehrerzählung von der (Nicht-)Opferung des Isaak und dem unbedingten Gehorsam Abrahams, der alles auf eine Karte setzt, [...] [geht es] um viel mehr als um das individuelle Schicksal eines Menschen, dem wir psychologisierend und empathisch näherkommen könnten. Es geht um die Deutung des Weges von Menschen, die sich glaubend und vertrauend an Gott – und nur an IHM! – festhalten.“ Annegret Lingenberg: Die (Nicht-)Opferung Isaaks. Gedanken zu Genesis 22. In: Te Deum, Januar 2019, S. 321–324, hier: S. 323.

183 Petzold: J. R. R. Tolkien, S. 108 [Herv. i. O.].

sogar unabdingbar für eine poetologische Bestimmung „der *Fantasy Literature* allgemein“; allerdings muss sie, um solcherart nutzbar zu sein, tatsächlich nicht als persönliches Glaubenszeugnis Tolkiens, sondern als künstlerisches Verfahren beschrieben werden, das freilich von der Hinneigung zum Transzendenten nicht völlig abgelöst werden kann oder sollte.

Tolkien selbst weist darauf hin, dass dies sowohl möglich als auch zulässig ist, wenn er schreibt, dass der Künstler, insofern und inwieweit er Künstler ist, durchaus sein Genügen daran finden kann, eine Sekundärwelt solide und gewissenhaft zu bauen, sodass sie ihre Wahrheit in sich selbst findet.¹⁸⁴ Dann wird immer noch, dank der Eukatastrophe, jene ‚tiefere Wahrheit oder Wirklichkeit‘ in der Zweitschöpfung aufschwimmern (beziehungsweise durch sie hindurchschwimmern), aber das ist nicht mehr die Sache der Kunst, sondern darf getrost der göttlichen Gnade überlassen werden. Ebenso, wie es nicht mehr die Sache der Kunst ist, darüber zu entscheiden, oder sich auch nur dafür zu interessieren, ob diejenigen, die in der Beschäftigung mit einer *Fairy-story* eine unverhoffte Freude erfahren, diese Freude als das Zusammenspiel von gutem Handwerk und ihrer eigenen ästhetischen Empfänglichkeit wahrnehmen – oder als etwas anderes.

So betrachtet wird deutlich, dass sich die Eukatastrophe eben auch als Methode zur Komposition und Strukturierung einer *Fairy-story* begreifen lässt. Einmal mehr hat Verlyn Flieger hier das Entscheidende gesagt: „This is the ultimate ‚turn‘, the reversal of direction when the downward trend swings suddenly upward“, schreibt sie.¹⁸⁵ Und erläutert: „to read of the turn is to experience it, and to undergo a change of mood from despair to joy, from dark to light. This is *metanoia*, reversal, a reversal of the direction of the mind.“¹⁸⁶ Zugleich merkt Flieger an, dass *metanoia* eben auch „repentance“ bedeutet – und unterstreicht so einmal mehr, dass man die Eukatastrophe nur verstehen kann, wenn man die in diesem Konzept enthaltene Idee von Trost in ihren letzten Konsequenzen mitzubedenken sucht.¹⁸⁷

Doch kehren wir zurück zu dem Versuch, die Eukatastrophe als künstlerisches Verfahren zu fassen, und erinnern wir uns daran, dass Tolkien betont, eine *Fairy-story* habe in Wahrheit gar kein Ende.¹⁸⁸ Wenn dem so ist, kann man sagen, dass die Eukatastrophe ein affektdramaturgisches Kompositionsprinzip darstellt, welches den dynamischen Widerstreit konfligierender Qualitäten

¹⁸⁴ Vgl. Tolkien: Über Märchen, S. 128.

¹⁸⁵ Flieger: *Splintered Light*, S. 29.

¹⁸⁶ Flieger: *Splintered Light*, S. 29 [Herv. i. O.].

¹⁸⁷ Vgl. Flieger: *Splintered Light*, S. 29.

¹⁸⁸ Vgl. Tolkien: Über Märchen, S. 125.

ganz buchstäblich ins Werk setzt. Sie sorgt dafür, dass sich die Fantasy grundsätzlich, also nicht nur bezogen auf das (mutmaßliche) Ende der jeweiligen Geschichte, zwischen Polaritäten bewegt: Verzweiflung und Hoffnung, dunkelste Nacht und hellstes Licht, schändliche Niedertracht und selbstloser Heldenmut. Noch allgemeiner bedeutet dies, dass die Fantasy wieder und wieder Umschlagsbewegungen vollzieht, in denen polare Positionen und Affekte einander folgen.

Am Beispiel von *The Lord of the Rings* kann man sich gut vergegenwärtigen, wie die Eukatastrophe, in diesem Sinne als basale Methodik zur Konstruktion einer *Fairy-story* gefasst, sich *in concreto* realisiert:

- die unscheinbarsten und alltäglichsten Bewohner Mittelerde sind die wahren Helden: die Hobbits;
- ein Obdachloser ist zum höchsten Königtum bestimmt: Aragorn;
- der edelste Magier wird zum übelsten Schurken: Saruman;
- nur ein verworfenes Geschöpf kann die Vernichtung des Rings herbeiführen: Gollum;
- der einzige, der wirklich gut ist, ist ohnmächtig in der Welt: Tom Bombadil;
- diejenigen, die vermeintlich unüberwindliche, gleichsam vererbte Abneigung verbindet, werden die innigsten Freunde: der Zwerg Gimli und der Elbe Legolas; auch Gimlis Liebe zur Elbenkönigin Galadriel fällt unter diese Kategorie;
- der größte Held endet, nach irdischen Maßstäben, als Gescheiterter: Frodo.

Ich habe hier Beispiele herausgegriffen, die auf der Ebene der Figurenkonstruktionen zu verorten sind, weil sich an ihnen sehr eingängig zeigt, was die Wirkungen der Eukatastrophe sind. Man könnte zur Verdeutlichung aber genauso gut die poetologische Konstruktion von Orten oder Handlungsfigurationen heranziehen.

Auch hierfür will ich einige Beispiele geben. Sie entstammen dem gegenwärtig bekanntesten Fantasy-Epos, Martins *A Song of Ice and Fire*:

- der verlassenste und vergessenste Ort wird zum Hort der Hoffnung für die ganze Welt: Castle Black, der Sitz der *Night's Watch*;
- die grausigste Sklavenhalterstadt wird, zumindest momentweise, zum nahezu utopischen Ort einer epiphanisch aufscheinenden Demokratiehoffnung: Meereen nach der Eroberung durch Daenerys;
- die Stätte des größten Edelmuts wird zur Stätte der größten Niedertracht: Winterfell, nachdem es an die Boltons gefallen ist;
- die düster-trostlose Burg von Stannis Baratheon darf den Schauplatz einer der wenigen Beziehungen abgeben, die in Martins Kosmos völlig frei von Missbrauch und Demütigung sind: der Freundschaft zwischen dem alten

Schmuggler Davos Seaworth und der verachteten, weil entstellten Prinzessin Shireen;

- umgekehrt erweist es sich, dass die Hauptstadt der Sieben Königreiche, King's Landing, und namentlich der Palast, der Red Keep, keineswegs als Bürgen für Zivilisation und Tradition eintreten können, sondern vielmehr Brutstätten von Korruption, Dekadenz, Chaos und einer nihilistischen Anarchie sind.

Man möge mir die stichwortartige Auflistung von Beispielen nachsehen. Solche Reihen haben immer etwas Plump-Grobschlächtiges an sich und sind eigentlich unzulässig, weil sie komplexe ästhetische Konstruktionen und Kalkulationen zu einem Förmchenspiel machen.

Mitunter kann das Plumpe und Grobschlächtige aber auch von Vorteil sein. In diesem Fall beispielsweise verdeutlichen die Listen, dass Fantasy in der Tat kein sonderlich subtiles Genre ist. Sie strebt nach grellen Kontrasten, scharfen Widersprüchen, unauflösbaren Gegensätzen. Ihre affektdramaturgischen Strukturen mögen daher jenen des Melodramas ähneln; vielleicht hat die Fantasy sogar Anteil an dem Melodrama als, wie Christine Gledhill sagen würde, „genre-producing machine“.¹⁸⁹ Jedenfalls ist die *Fairy-story* eine durch und durch pathetische Kunstform. Das Pathos, das sie zu realisieren sucht, erfasst man am besten mit den tolkienschen Begriffen der „Wiederherstellung“ und des „Trostes“; das Genre duldet Humorismus in jeglicher Form nur solange, wie er nicht an die grundlegenden Bauprinzipien der Sekundärwelt rührt. Daran ändert auch der Umstand nichts, dass sich die beschriebenen Kippbewegungen niemals stillstellen lassen, sondern in gewisser Weise sogar über das Ende der jeweiligen Geschichte hinausreichen. Zwar entfaltet sich die End-Losigkeit der *Fairy-story*, von der Tolkien spricht, in der gelungenen Mythopoesie als eine Bewegung, welche prinzipiell ins Unendliche verlängert werden könnte und bestrebt ist, die jeweilige Welt in stets neuen räumlichen Ausdehnungen, zeitlichen Tiefen und metaphysischen Verbindungen – mit einem Wort: in immer neuen Geschichten – zu erschließen. Im Vollzug dieser Bewegung geht es aber immer wieder darum, in der ästhetischen Erfahrung jene Gefühle der Wiederherstellung und des Trostes zu erzeugen, die auf die Möglichkeit einer Heimkehr zur Primärwelt und, mag sein, zu Gott zielen.

189 Gledhill: Rethinking Genre, S. 227.

Das metaphysische Skandalon – Gut und Böse als Baustoff

Nun ergeben sich zwei Probleme. Zum einen scheint es, als hätte ich mich unter der Hand des glücklichen Ausgangs entledigt, den Tolkien doch als wesentlichen Bestandteil jeder vollständigen *Fairy-story* erachtet. In Anbetracht meiner Ausführungen auf den vorangegangenen Seiten steht außerdem zu befürchten, dass Arno Meteling doch recht haben könnte, wenn er der Fantasy vorwirft, der ‚klaren und unbefragten Markierung von Figuren und Handlungen als gut oder böse‘ zuzuneigen.

Hier mag es hilfreich sein, sich noch einmal auf Verlyn Fliegers Überlegungen zu besinnen. Ihrerseits mit einem gewissen Pathos erklärt sie, welche Bedeutung Gut und Böse innerhalb von Tolkiens künstlerischer Konzeption zukommt:

The light-dark polarity operates at all levels – literal, metaphorical, symbolic. It is active in Creation and Fall, it engenders language and imbues it; its interplay becomes the interplay of good and evil, belief and doubt, free will and fate.¹⁹⁰

Zugegeben, auf den ersten Blick klingt das nach Manichäismus. Wenn Fliegers Einschätzung zutrifft, ist die Markierung von Gut und Böse (beziehungsweise von Licht und Dunkelheit, Glaube und Zweifel, Freiheit und Schicksal) bei Tolkien vielleicht nicht unbefragt, aber immerhin unhinterfragt und insofern auch „klar“. Doch vielleicht findet sich in ihren Worten auch ein Ausweg aus dem Dilemma. Denn sie schreibt ja, dass Licht und Dunkelheit in ihrer Gegensätzlichkeit und ihrem Zusammenspiel „Creation and Fall“ hervorbringen würden.¹⁹¹ Es geht mir weniger um die Idee eines Zusammenspiels der widerstreitenden Kräfte (denn hiermit ließe sich Wortklauberei betreiben), sondern darum, dass die Geltungsmacht von Gut und Böse – mit Flieger gesprochen – die metaphysische Dimension des Weltenbaus betrifft. Das heißt, in ihren grundlegendsten Konstruktionsprinzipien behaupten die Sekundärwelten die uneingeschränkte Wahrheit von Gut und Böse.

Aber was folgt aus dieser Feststellung? Zunächst gilt es zu unterstreichen, dass die Fantasy nicht darauf zielt, einzelne Figuren in ihrem Sein und Handeln zu Trägern von Gut und Böse zu machen. Vielmehr trifft zu, dass eine derartige

190 Flieger: *Splintered Light*, S. 4.

191 Auch dieser Gedanke findet in der Erstausgabe von *Splintered Light* einen pointierteren Ausdruck: „The contrast and interplay of light and dark are essential elements of his fiction. The light/dark polarity operates on all levels – literal, metaphoric, symbolic. It engenders Creation and Fall; it becomes language; and its interplay becomes the interplay of good and evil, belief and doubt, free will and fate.“ Flieger: *Splintered Light* [1983], S. 4–5.

„klare und unbefragte Markierung von Figuren und Handlungen“ sogar unmöglich ist, wenn Flieger recht haben sollte. „Separation – no, *severance* – is the Fall“, schreibt sie, „*severance from God and from the rest of creation, the original sin from which all the others come*“.¹⁹² Wir haben es hier also mit einer Vorstellung zu tun, die dem Glauben entstammt, der Tolkiens Leben und Schaffen in höchstem Maße geprägt hat. Sie besagt, dass wir aufgrund einer Ur-sünde, die zur Abkehr des Menschen von Gott führte – und die sich im Christentum mit der Erzählung um Adam und Eva verbindet –, in einer gefallenen Welt leben. Wir, das heißt, *wir alle*: Menschen ebenso wie Zwerge und Elben; Kentauren und Drachen ebenso wie Schafe, Hunde, Pferde und Wölfe. Auch die Sekundärwelten der *Fairy-stories* sind also gefallene Welten. Es *kann* gar keine andere Welt geben, noch ist sie überhaupt *vorstellbar*, solange Gott nicht seine Verheißung erfüllt und einen neuen Himmel und eine neue Erde geschaffen hat. Eine gefallene Welt ist aber *per definitionem* eine Welt, die unter der Herrschaft von Sünde und Tod steht. In einer solchen Welt gibt es nichts absolut Reines und Gutes, nichts, das frei von Schuld wäre. Das betrifft alles Leben, alle irdischen Geschöpfe, ohne jede Ausnahme.¹⁹³ Sodass also die Schönheit der Welt, und das gilt ebenso für die Schönheit Mittelherdes, immer

192 Flieger: *Splintered Light*, S. 27 [Herv. i. O.].

193 Um genau zu sein, gibt es in der katholischen Theologie, die Tolkien vertraut war, eine Ausnahme: Maria als Gottesmutter und Himmelskönigin; das Dogma der „unbefleckten Empfängnis“ meint eben nicht die Jungfrauengeburt, sondern dass Maria frei war von der Erbsünde oder Originalsünde. Übrigens hat Thomas Fornet-Ponse die Frage nach dem Wesen, der Beschaffenheit und der Macht des Einen Rings vor dem Hintergrund der katholischen Sündenlehre diskutiert; dabei verweist er en passant auf die Sonderstellung Marias und kommt, was nun den Ring betrifft, zu dem Schluss: „Während indes der Ring unmittelbar körperliche Wirkungen zeitigt, sind diese bei der Erbsünde nur mittelbar, insofern der Leib unter der Herrschaft der Sünde steht. In seiner konkreten Wirkweise können indes große Parallelen ausgemacht werden. So kann der Wunsch nach seinem Besitz, die Anhänglichkeit an ihn, durchaus mit der Neigung zur Sünde verglichen werden, die immer stärker wird, je länger man in der Sünde verharret. Die Versprechungen des Ringes von Macht u. ä. können durchaus mit den Versprechungen der Sünde verglichen werden. Die schwindende Disposition, den Ring aufzugeben, bildet damit eine Parallele zur schwindenden Disposition des Guten der menschlichen Natur bzw. zur fortschreitenden Disposition zum Bösen. Das von ihm versprochene Gute, das letztlich aber zur völligen Unterwerfung der Person führt, findet ebenfalls eine deutliche Parallele darin, dass die Originalsünde aufgrund eines versprochenen Gutes be-gangen worden ist, die aktuelle Sünde als bewusst gesetztem [sic] Akt geschieht, weil ein als gut vorgestellter Zweck damit verbunden ist und beider Konsequenz die Unterwerfung unter die Sünde, die Verdunkelung des Urteilsvermögens und die Verderbnis der Natur ist. Ebenso wie die Sünde beeinträchtigt der Ring Natur und Willen der Person, was bei der Schilderung Frodos nach der Ringvernichtung deutlich wird.“

nur ein schwacher, verschwindender Abglanz jener Herrlichkeit sein kann, die der Schöpfung eigentlich zgedacht war.

Einmal mehr erweist sich, dass Tolkien eine Grundhaltung seines Glaubens in ein künstlerisches Gestaltungsprinzip umgeformt hat, das als solches nicht nur sein eigenes Werk, sondern die Genrepoetik der Fantasy insgesamt bestimmt. Was genau das bedeuten soll, lässt sich anhand des zweiten großen poetologischen Essays aufzeigen, den Tolkien geschrieben hat. Es handelt sich um *Beowulf. The Monsters and the Critics* („Beowulf. Die Ungeheuer und ihre Kritiker“). Dieser Essay – ursprünglich ein Vortrag, der am 25. November 1936 als Sir Israel Gollancz Memorial Lecture an der British Academy gehalten wurde¹⁹⁴ – ist in Gänze dem Versuch gewidmet, die Poetik der titelgebenden altenglischen Dichtung aufzuschlüsseln, die Tolkien übrigens nicht als Epos, sondern als Elegie, als „heroisch-elegisches Gedicht“ versteht.¹⁹⁵ Für ihn stellt *Beowulf*, wie Flieger erläutert, im Kern die Geschichte eines Mannes dar, der in den Kampf gegen die Mächte der Finsternis zieht („a man battling against the forces of darkness“), und die „extraordinary power“ ebenso wie die „inherent sadness“ des Gedichtes rührt daher, dass dieser Kampf immer schon verloren ist.¹⁹⁶

Tolkien schreibt über den namenlosen Dichter des *Beowulf*:

Wenn wir sein Gedicht als ein Gedicht gelesen haben, und nicht als eine Sammlung von Episoden, erkennen wir, daß der Dichter [...] vielleicht in den Ausdrücken unserer Wörterbücher „Helden unter dem Himmel“ oder „mächtige Männer auf Erden“ gemeint hat, aber er und seine Zuhörer dachten dabei an *eormengrund*, die große Erde, umschlossen von *garsecg*, dem uferlosen Meer, und überdacht von dem unerreichbaren Himmel, wo Männer, gleichsam in einem kleinen Lichtkreis um ihre Häuser und mit dem Mut als einzigem Anhalt gegen die feindliche Welt und die Abkömmlinge des Dunkels in jene Schlacht auszogen, die für alle, auch die Könige und Helden, mit der Niederlage endet.¹⁹⁷

Thomas Fornet-Ponse: Der Ring als Sünde? Theologische Fragen zum Herrn der Ringe. In: Thomas Le Blanc/Bettina Twrsnick (Hg.): Das dritte Zeitalter. J. R. R. Tolkiens Herr der Ringe. Wetzlar 2005, S. 205–239, hier: S. 208 u. S. 235.

194 Vgl. Tolkien: Foreword, S. 1.

195 J. R. R. Tolkien: *Beowulf. Die Ungeheuer und ihre Kritiker* [1936]. In: ders.: Gute Drachen sind rar. Drei Aufsätze. Stuttgart 1984, S. 141–214, hier: S. 186. Englische Ausgabe: J. R. R. Tolkien: *Beowulf. The Monsters and the Critics* [1936]. In: ders.: *The Monsters and the Critics and other Essays*. London 1983, S. 5–48. Es wird im Folgenden auf die deutsche Ausgabe verwiesen. Interessant ist übrigens, dass Tolkien am Umgang mit *Beowulf* exakt das bemängelt, was mir das Hauptproblem bei der Kritik am Genre Fantasy zu sein scheint: dass auf alles geschaut, alles gedeutet und gewertet wird – nur die Poetik selbst bleibt merkwürdig unbeachtet. Vgl. Tolkien: *Beowulf*, S. 143.

196 Vgl. Flieger: *Splintered Light*, S. 14.

197 Tolkien: *Beowulf*, S. 164 [Herv. i. O.].

Und in Hinblick auf das Thema und die lyrische Gestimmtheit des *Beowulf* heißt es:

So todernt und unausweichlich ist der Gedanke, der im Hintergrund steht, daß diejenigen, die im Lichtkreis, im Innern der belagerten Halle ganz in ihren Geschäften oder Gesprächen aufgehen, ohne nach draußen zu blicken, ihn entweder nicht in Betracht ziehen oder aber zurückschrecken. Der Tod kommt zum Gelage, und sie sagen, es ist nur Gestammel – der Mann hat keinen Geschmack.¹⁹⁸

So wird deutlich, was Tolkiens Meinung nach in *Beowulf* auf dem Spiel steht. Die Monster sind die Kräfte der Dunkelheit; die Dunkelheit aber meint letztlich nichts anderes als die Sünde und den Tod, der mit ihr in die Welt gekommen ist. Der Macht des Todes sind auf Erden keine Grenzen gesetzt; die Zeit selbst ist mit ihm im Bunde. Er ist der Allverschlinger, und jede Minute, jede Sekunde, jeder Atemzug bringen uns ihm näher. Unaufhaltsam, unwiderruflich. Darum wartet am Ende eines jeden irdischen Weges die Niederlage, das Scheitern. Keine Tapferkeit und kein Heldenmut ändern etwas daran. Egal, wie glorreich und ruhmvoll der Weg gewesen sein mag – er führt ins Grab. Hierher rührt das düstere Pathos des *Bewoulf*. Wenn Tolkien recht hat, und es sich bei dem Gedicht um eine Elegie handelt, so ist es im Grunde eine Elegie auf alle Menschen. Wir können dem Schicksal ins Auge sehen und, wissend um den unvermeidlichen Untergang, den Kampf gegen die Monster aufnehmen; das ist das uns zugewiesene Maß an Heroismus. Auf den Sieg hoffen dürfen wir nicht.

Wer dies liest, wird sich verwundert am Kopf kratzen: Ist das nicht alles ein bisschen verzweifelt und hoffnungslos für jemanden, der ein paar Jahre später, in *On Fairy-Stories*, die unendliche, unfassliche Freude gepriesen hat, die durch Gottes Gnade in die Welt kommt, jeden Tag aufs Neue, und noch die dunkelsten Winkel der Seele mit ihrem Licht erfüllt?

Tatsächlich geht es gerade um diesen Widerspruch. Verlyn Flieger erklärt: „For all his praise of the poem’s quality of pagan stoicism, Tolkien sees the *Beowulf* poet as a Christian writing about a pagan past, a not-too distant past which still held his imagination.“¹⁹⁹ Tolkien beschreibt diese Vergangenheit als „heidnisch, edel und hoffnungslos“²⁰⁰ und führt aus: „Der Schatten ihrer Verzweiflung, wenn auch nur als Stimmung, als ein durchdringendes Gefühl der Trauer, ist noch gegenwärtig. Der Wert der in dieser Welt unterlegenen Tapferkeit wird tief empfunden.“²⁰¹ Es gibt also die heidnische Vergangenheit, in

¹⁹⁸ Tolkien: *Beowulf*, S. 165.

¹⁹⁹ Flieger: *Splintered Light*, S. 17.

²⁰⁰ Tolkien: *Beowulf*, S. 170.

²⁰¹ Tolkien: *Beowulf*, S. 172.

welcher der Mensch, einsam und auf verlorenem Posten, nichtsdestoweniger voll Tapferkeit gegen die andrängende Dunkelheit kämpfte. Und es gibt die Welt, die, aus Tolkiens Sicht, durch die christliche Heilsgewissheit in einer Weise erhellt worden ist, dass der Tod selbst seine Macht verloren hat.

Hieraus resultiert ein Konflikt zwischen zwei Ideen der *conditio humana*. Man kann diesen Konflikt durchaus auf den Menschen J. R. R. Tolkien beziehen. Für Petzold besteht kein Zweifel, dass der Autor von *The Lord of the Rings* eine große Faszination für die heidnisch-tragische Weltsicht hegte.²⁰² „Was Germanisch ist (jedenfalls nach Tolkiens Auffassung des Germanischen)“, so Petzold, „ist das Thema des heroischen, doch hoffnungslosen Kampfes gegen das Böse“.²⁰³ Auch Flieger betont, dass sich Tolkien ohne weiteres einzufühlen vermochte in das Dasein unter trauernden Sternen und einer klagenden Sonne, jedoch zugleich danach strebte, dieses melancholische Einvernehmen mit etwas, das man vielleicht als heidnische Empfindsamkeit bezeichnen könnte, zu verbinden mit seiner christlichen Überzeugung.²⁰⁴ „Denn, ob auch die Götter kommen und gehen, die Ungeheuer räumen das Feld nicht“, schreibt er. Und fährt fort:

Immer noch war (und ist) der Christ wie seine Vorväter in eine feindliche Welt eingezwängt. Die Ungeheuer blieben Feinde der Menschheit, des Fußvolks in dem alten Krieg, und unvermeidlich wurden sie zu Feinden des einen Gottes, *ece Dryhten*, des ewigen Herrschers über das Neue.²⁰⁵

Es ist wohl nicht verfehlt, in diesen Worten einen Ausdruck des persönlichen Lebenskampfes von Tolkien zu erkennen, der bekanntlich seine besten Freunde im Ersten Weltkrieg verlor und selbst die wahrscheinlich furchtbarste Schlacht dieses Krieges, die Schlacht an der Somme, als Offizier des elften Bataillons des Regiments der *Lancashire Fusiliers* miterlebte; der, sicher auch als Folge dieser Erfahrungen, immer wieder mit Schwermut und Hoffnungslosigkeit zu ringen hatte und sich zeit seines Lebens als Fremder im zwanzigsten Jahrhundert fühlte.²⁰⁶

Aber was einem Menschen zu leben aufgegeben ist, bestimmt eben auch, was sein Werk sein kann. Und so ist vor allem Petzolds Gedanke entscheidend, dass Tolkiens literarisches Schaffen „als eine gigantische Anstrengung“ deutbar sei, „imaginativ eine Synthese“ zwischen der heidnischen und der christlichen

202 Vgl. Petzold: J. R. R. Tolkien, S. 68.

203 Petzold: J. R. R. Tolkien, S. 69.

204 Vgl. Flieger: *Splintered Light*, S. 17.

205 Tolkien: *Beowulf*, S. 171 [Herv. i. O.].

206 Vgl. zur Bedeutung, die der Erste Weltkrieg für Tolkiens Leben und Werk hat: John Garth: Tolkien und der Erste Weltkrieg. Das Tor zu Mittelerde. Stuttgart 2014.

Weltsicht zu vollziehen, wie er sie im *Beowulf* vorgebildet gesehen habe.²⁰⁷ Ich bin mir nicht sicher, ob „Synthese“ hier das richtige Wort ist und würde die Poetik von *The Hobbit* oder *The Lord of the Rings* nur unter vielerlei Vorbehalten auf *Beowulf* zurückführen wollen. Das ändert aber nichts daran, dass Petzold hier an das Wesentliche rührt – das Wesentliche nicht nur in Hinblick auf Tolkiens Werk, sondern bezogen auf die Fantasy überhaupt.

Vor allem will dieses Genre, so meine ich, in seinen Sekundärwelten den Kampf zweier Zeitlichkeiten gestalten: Die Zeit des Lichts steht gegen die Zeit der Dunkelheit; die Eukatastrophe gegen das tragische Heldentum – man könnte auch sagen: die Unbegrenztheit der Gnade gegen die Enge menschlichen Handelns –; die Freiheit, die Hoffnung zu bejahen, gegen die Ausweglosigkeit einer Welt, die im letzten Ende nur Verzweiflung kennt.²⁰⁸ All die blutig-bitteren Kämpfe und letzten Schlachten der Fantasy, in denen eine kleine Heldengruppe (oder auch ein einzelner Held, eine einzelne Heldin) gegen eine furchtbare Übermacht erbarmungsloser Feinde steht, sind Ausdruck dieses Konflikts zweier Entwürfe von Zeit und Welt und Weltenzeit. Mit aller Wucht, und in äußerster Zuspitzung, ist in ihnen ein Wissen darum gestaltet, dass im Leben eines jeden Menschen, und sei es auf dem Sterbebett, der Moment kommt, wo nach irdischen Maßstäben nichts mehr zu wollen und zu hoffen ist.

Dieses Pathos findet sich vollendet ausgedrückt in der Rede, die Aragorn seinen Gefährten hält, vor der Schlacht am Schwarzen Tor, die zwar nicht zu gewinnen ist, nichtsdestoweniger aber geschlagen werden muss, um Sauron abzulenken und Frodo die Möglichkeit zu geben, den Ring zu vernichten.

Aragorn sagt:

We must walk open-eyed into that trap, with courage, but small hope for ourselves. For, my lords, it may well prove that we ourselves shall perish utterly in a black battle far from the living lands; so that even if Barad-dûr be thrown down, we shall not live to see a new age. But this, I deem, is our duty. And better so than to perish nonetheless – as we surely shall, if we sit here – and know as we die that no new age shall be.²⁰⁹

207 Vgl. Petzold: J. R. R. Tolkien, S. 68.

208 Man könnte diesen Kampf der Zeitlichkeiten wohl auch ohne den Verweis auf das Heidnische beschreiben. Schließlich ist das Christentum seinerseits durch eine (aus menschlicher Perspektive) überaus paradoxe Zeitlichkeit gekennzeichnet: Während der Glaube sagt, dass die Welt durch den Kreuzestod Jesu erlöst wurde, zeigt die tägliche Erfahrung, dass das Leben unzähliger Menschen nach wie vor durch Leid und Schmerz beherrscht wird. Doch hier begibt man sich in einen Bereich, der in der Tat nicht mehr mit kunstwissenschaftlichen oder kulturtheoretischen Methoden erschlossen werden kann.

209 Tolkien: *The Return of the King*, S. 1152.

In diesem – und nur in diesem – Sinn behauptet die Fantasy die absolute und vielleicht auch „unbefragte“ Gültigkeit von Gut und Böse. Nicht als etwas, das auf der Ebene der einzelnen Figuren und ihrer Handlungen zu verorten wäre, sondern als eine Haltung gegenüber der Welt, eine Entscheidung *für* diese Welt, *für* ihre Zukunft und ihr Wohlergehen, *gegen* eine andere Welt, die aus Verzweiflung und Nihilismus geboren wird; und mitunter auch gegen das eigene Überleben. In diesem Sinne ist der „glückliche Ausgang“ zu verstehen, welcher der *Fairy-story* in der Eukatastrophe zuteil wird. Er betrifft nicht diese oder jene Figur, und mag ihr Handeln noch so gut sein – wie man ohne Weiteres am Beispiel von Frodo erkennen kann –, sondern wiederum die Welt als Ganzes. Sie darf Hoffnung und Licht kennen, obgleich diejenigen, die ihr Hoffnung und Licht erstritten haben, „in a black battle“ untergehen. Hiermit ist nicht zuletzt eine Idee davon bezeichnet, was Menschsein in einer gefallenen Welt, einer zauberisch schönen, zugleich jedoch verfluchten, kurzum erlöst-unerlösten Welt bedeutet, in welcher der Stein gerade so weit vom Grab weggerollt ist, dass Sonnenschimmer in die Finsternis reicht.

Um es noch einmal zu betonen: Gut und Böse sind, so verstanden, Baustoff einer freilich metaphysischen Weltkonstruktion, mithin zuvörderst *formale* Bestimmungen, die sich auf verschiedenste Weise füllen lassen. So kann mit „Gut und Böse“ tatsächlich Gut und Böse im christlichen Sinn gemeint sein; „Gut und Böse“ kann aber auch beispielsweise „Demokratie gegen Faschismus“ heißen; oder vielleicht „ökologische Verantwortlichkeit gegen zerstörerische Profitgier“; oder, sehr allgemein und schwammig, „Liebe gegen Hass“. Man könnte, vermute ich, die Faustregel aufstellen, dass das Pathos der Fantasy umso wirkungsvoller ist, je präziser die jeweilige Idee von Gut und Böse in die Sekundärwelt eingestaltet wurde und je umfassender sie die Poetik des entsprechenden Werkes durchwaltet.

Fest steht: Füllen muss man sie, die Idee von Gut und Böse, wenn man nicht bei dumpfbackigem Kitsch und klebrig-verzuckerter Wohlfühlprosa enden will.²¹⁰

Darum ist es durchaus richtig, dass mit dem Genre der Fantasy – und zwar gerade, wenn sie etwas taugt – ein metaphysisches Skandalon einhergeht. Zu den Grundvoraussetzungen des zeitgenössischen Denkens scheint die Überzeugung zu zählen, dass Ambivalenz besser ist als Nicht-Ambivalenz. Dafür mag es gute Gründe geben: politische, ethische, psychologische. Die Fantasy aber sucht ein Pathos, auch in jenen Formen, die sich vermeintlich sehr weit von Tolkien entfernen, sucht also ein Pathos, bei dem alle Ambivalenz endet. Sie

210 Oder deren Entsprechung in den Medien Film und Videospiel.

sucht den Punkt, wo alles Zweifeln, Zögern, und Zaudern ein Ende hat, ein Ende haben muss, weil das, was auf dem Spiel steht, den absoluten Ernstfall bezeichnet – sie will einen Punkt erreichen, wo sich ihren Heldinnen und Helden die Art von Frage stellt, bei der nur ein „Ja“ oder ein „Nein“ als Antwort angemessen oder gar möglich ist: kein „Vielleicht“, kein „Unter Umständen“, kein „Möglicherweise“ und kein „Mal sehen“.

Mehr noch, sie will die Leser und Leserinnen, die Zuschauerinnen und Zuschauer, die Spielerinnen und Spieler an den Punkt bringen, wo die Radikalität der Entscheidung, die in der Geschichte aufscheint, auch für sie selbst zum unwiderleglichen und unbezweifelbaren Nullpunkt der ästhetischen Erfahrung wird. Wir sollen die Entscheidung zwischen „Ja“ und „Nein“ also in ihrem ganzen Gewicht anerkennen und uns gleichsam zu eigen machen, und desgleichen sollen wir die dahinterstehende metaphysische Logik von Gut und Böse anerkennen, mit all ihrem Gewicht, all ihren Konsequenzen. Zumindest solange, wie wir das Buch lesen, den Film oder die Serie schauen, das Spiel spielen.

Vielleicht wird dieses Skandalon gleichermaßen vergrößert und verkleinert dadurch, dass die Fantasy – in aller (hoffentlich vorhandenen) Ernsthaftigkeit der Bestimmung von Gut und Böse – eben auf gefallene *Sekundärwelten* setzt; auf *Faërie* als Reich der Verzauberung. Zu dieser Verzauberung gehören unzweifelhaft die Monster: Oger, die in stinkenden Berghöhlen hausen; Drachen, die mit majestätischem Flügelschlag durch die Lüfte kreisen; Werwesen, die nachts durch die Wälder, über Heiden und Hügel streifen.

Was das betrifft, darf man Tolkiens Überlegungen zu *Beowulf* sicherlich als poetologische Selbstaussagen verstehen. Nachdem er zum Vergleich die Grundzüge eines (noch zu schreibenden) Gedichts über Triumph und Scheitern von St. Oswald (604–642 n. Chr.), König von Northumbria, entworfen hat, gibt er folgende Erläuterung:

Denn gerade weil Beowulfs ärgste Feinde nicht menschlich sind, ist seine Geschichte größer und bedeutungsträchtiger als dieses imaginäre Gedicht vom Untergang eines großen Königs. Der *Beowulf* hat Ausblicke auf den Kosmos und bewegt sich mit dem Denken aller Menschen um das Schicksal menschlichen Lebens und Mühens; er steht mitten in den kleinlichen Kriegshändeln der Fürsten und steht zugleich darüber; er geht hinweg über die Termine und Grenzen der historischen Epochen, so wichtig sie auch seien.²¹¹

Und Tolkien sagt uns auch, worin seiner Überzeugung nach das Kosmische und Allgemeingültige dieses Konflikts zwischen Mensch und Monster besteht: „Ein Licht erscheint – *lixte se leoma ofer landa fela* – und Musik erklingt; doch

211 Tolkien: *Beowulf*, S. 189.

die äußere Dunkelheit und ihre unholden Sprößlinge lauern und warten, daß die Fackeln erlöschen und der Gesang verstummt.“²¹²

Tolkien und Horkheimer

Die aus Geschichten gemachte Welt als Einladung zu einer ästhetischen Exploration, welche sich in einer wesensmäßig unabschließbaren Bewegung vollzieht und geografische Weiten ebenso wie historische Tiefen umfasst; die Eukatastrophe als affektdramaturgisches Kompositionsmuster, das den dynamischen Umschlag zwischen polaren Qualitäten gestaltet; schließlich das metaphysische Skandalon, das darin besteht, Gut und Böse als entscheidenden Baustoff der Sekundärschöpfung zu postulieren und von den Rezipienten eine Selbstverortung innerhalb des jeweiligen Koordinatensystems von Wertigkeiten zu verlangen – ich meine, dass mit diesen drei Setzungen grundlegende ästhetische Konstruktionsprinzipien der Fantasy benannt sind, die sich freilich auf je sehr verschiedene Weise in konkreten Poetiken realisieren können.

Nun mag sich der Verdacht regen, dass das Problem des Genres gar nicht in mangelndem Ernst, in Albernheit oder Infantilität besteht; sondern umgekehrt in einem Übermaß an Ernst. Und tatsächlich: Alle Bemühungen, die tolkienschen Konzepte der „Wiederherstellung“ und des „Trostes“ von ihrer religiösen Fundierung zu entkoppeln, stoßen an eine Grenze, die nicht überschritten werden kann, ohne zugleich eine Entkernung und Ausleerung der künstlerischen Idee zu riskieren, auf der diese Konzepte basieren. Anders gesagt: Man kann die Fantasy nicht vor sich selbst retten. Eben jene Wesensmerkmale, die sie der Beliebigkeit entheben, belasten sie zugleich mit der Anmutung des Verquastenen oder Vermessenen, die wohl unvermeidlich ist, wenn sich die Kunst auf Tuchfühlung mit dem Numinosen begibt.

Aber vielleicht geht es gerade darum. Zumindest dann, wenn Martin Sternberg recht hat. In seiner Diskussion von Tolkiens später Erzählung *Smith of Wootton Major* (*Der Schmied von Großholzingen*, 1967)²¹³ kommt Sternberg nämlich zu

²¹² Tolkien: *Beowulf*, S. 189 [Herv. i. O.].

²¹³ Sternberg bezieht sich nicht nur auf die Erzählung selbst, sondern auch auf den Essay, den Tolkien über *Smith of Wootton Major* geschrieben hat und der zu seinen Lebzeiten unveröffentlicht geblieben ist. Tatsächlich wäre dieser Essay eine eingehendere Betrachtung wert, da er wichtige Erkenntnisse bezüglich Tolkiens Konzeption von Faërie bereithält. Vgl. J. R. R. Tolkien: *Smith of Wootton Major* [1967]. In: ders.: *Smith of Wootton Major. Extended Edition*. London 2005, S. 84–101.

dem Schluss, es sei wahrscheinlich, dass eine Literatur, die in einem Außerhalb der uns zugänglichen Wirklichkeit angesiedelt ist und ihren Ort, ihren Gegenstand und ihre Funktion in diesem Außerhalb findet, gewisse Merkmale der Religion aufweise und manche ihrer Funktionen erfülle.²¹⁴ Kurzum, „the experience of Faery can be classified as a kind of religious experience, and Faery is thus a religious, or holy and sacred, space.“²¹⁵

Zweifellos ist hier Vorsicht angebracht. Man kann Johannes Rüster nur zustimmen, wenn er davor warnt, das mythische, mithin religiös-weltdeutende Potenzial der Fantasy zu überschätzen und sich gegen Modelle wie Joseph Campbells Monomythos abgrenzt, die in jedem Helden einen Messias erkennen wollen.²¹⁶ Allerdings hat Sternberg, wenn er in Hinblick auf *Faërie* die ästhetische und die religiöse Erfahrung zueinander in Beziehung setzt, eine durchaus präzise Parallele im Blick. Er erläutert: „As for the border with Faery, Tolkien makes it quite explicit that this border does not run between the visible and invisible, reality and unreality or physical reality and imagination. Faery begins where human domination, by whichever means, ends.“²¹⁷ Das heißt,

that Faery is different from everyday reality not alone by the things in it, but mainly by man's relation to them. Faery is wonderful because it is a world that stands outside the normal human relation to the world aiming at possession, subjugation and understanding (and that includes language as a most important means to these ends), because it is *incommensurable* with them.²¹⁸

So gesehen rührt der Wunsch, in die *Faërie* einzutreten, nicht einfach daher, eine Erstschöpfung gegen eine Zweitschöpfung einzutauschen, die vielleicht ein bisschen bunter, abenteuerlicher und wundersamer ist. Vielmehr verhält es sich so, dass die ästhetische Erfahrungsmodalität, die Tolkien als *Faërie* bezeichnet, uns eine Bekanntschaft mit Wirklichkeiten erlaubt, die grundlegend anderen Gesetzmäßigkeiten gehorchen als die Welt, die wir vor unserer Haustür vorfinden. Sternberg versucht, diese Andersartigkeit als Differenz in der Bezugnahme zu fassen; dem Menschen, der sich in der *Faërie* umtut, gehe es weder um Besitz noch um Unterwerfung, ja nicht einmal um ein Verstehen im Sinn des rationalen Durchdringens. An die Stelle einer Relation zwischen dem „Ich“

214 Vgl. Martin Sternberg: *Smith of Wootton Major* Considered as a Religious Text. In: Margaret Hiley/Frank Weinreich (Hg.): *Tolkien's Shorter Works. Essays of the Jena Conference 2007*. Zürich/Jena 2008, S. 293–323, hier: S. 294.

215 Sternberg: *Smith of Wootton Major* Considered as a Religious Text, S. 303.

216 Vgl. Johannes Rüster: *All-Macht und Raum-Zeit. Gottesbilder in der englischsprachigen Fantasy und Science Fiction*. Berlin 2007, S. 49 u. S. 56.

217 Sternberg: *Smith of Wootton Major* Considered as a Religious Text, S. 305–306.

218 Sternberg: *Smith of Wootton Major* Considered as a Religious Text, S. 298 [Herv. i. O.].

und dem „Du“, die letztlich immer auf ein Machtverhältnis hinausläuft (wobei es sich bei dem „Du“ auch um einen Baum, eine Wolke oder einen Grashalm handeln kann), tritt in der *Faërie* – so Sternberg – eine Liebe, die ihr Genügen in sich selbst findet.²¹⁹ In der *Faërie* begegnet der Mensch also dem Unverfügbaren, das ihm, eben weil es unverfügbar ist, eine freiere Art von Liebe schenkt.

Diese Deutung ist in sich schlüssig und überzeugend; und sicherlich entspricht sie dem Geist von Tolkiens Essay *On Fairy-Stories*. Wenn die Grundannahmen der kappelhoffschen Genretheorie zutreffen, ist es jedoch nicht sinnvoll, eine Konzeption von *Faërie* als allgemeingültig zu setzen. In ihrer Einzelheit muss sie notwendig die Entwicklungslogik des Genres verfehlen, das sich immer wieder neu konfiguriert. Die „Wiederherstellung“ und der „Trost“ von dem Tolkien spricht, mögen sich auf ganz andere Weise vollziehen, als er selbst es angenommen hat. Wie das im Einzelnen vonstatten geht, kann nur die Analyse einer konkreten poetischen Konstruktion erweisen; dass dergleichen im Inneren des Genres geschieht, ist hingegen eine Folgerung der Theorie, die der vorliegenden Studie zugrunde liegt.

Vor diesem Hintergrund könnte es hilfreich sein, die Gewichtung von Sternbergs Argument zu verschieben. Die Liebe um ihrer selbst willen, die für ihn eine Eigenschaft der *Faërie* darstellt – und zugleich ihre Wirkung; eine Gabe an diejenigen, die sie betreten –, wäre dann aufseiten der Leserinnen und Leser (oder Zuschauerinnen und Zuschauer, Spielerinnen und Spieler) zu verorten: nicht als etwas, das sie besitzen, sondern als etwas, das sie sich ersehnen. Oder treffender: als eine Sehnsucht, die ihnen in der Genreerfahrung als ästhetisches Gefühl begegnet. Diese Sehnsucht wäre dann das *Movens* der Rezeption ebenso wie der Produktion von Fantasy; sie wäre, mit einem Wort, das Gefühl, welches das Genre gestaltet, greifbar und erfahrbar macht. Ein Gefühl für die Historizität unserer Epoche und unsere Stellung in ihr; ein Gefühl für die Grenzen und Möglichkeiten einer Idee von Gemeinschaft. Die aus Geschichten gemachte Welt, die Eukatastrophe und selbst noch das metaphysische Skandalon ständen gewissermaßen im Dienste dieser Sehnsucht: einer *Sehnsucht nach dem ganz Anderen*.

All das ist sicherlich spekulativ. Als Ziel einer affektpoetischen Kalkulation – beziehungsweise als Effekt bestimmter ästhetischer Konstruktionen – wäre ein solches Gefühl nur auf der Ebene von Einzelanalysen zu fassen. Indessen lässt sich eine historisch-theoretische Perspektive einnehmen, die zumindest eine

219 „The love of Faery means that man craves the other for its own sake (love of things as other). Because this love, as amor purus, has its reward in the beloved itself, it can liberate the beloved from human preconceptions and subjugation under certain uses.“ Vgl. Sternberg: *Smith of Wootton Major Considered as a Religious Text*, S. 313.

genauere Bestimmung davon erlaubt, was unter der Sehnsucht nach dem ganz Anderen zu verstehen ist. Denn tatsächlich geht der Begriff, so wie ich ihn meine, auf Max Horkheimer zurück. Er figuriert als Schlagwort, wenn die Frage diskutiert wird, welches Verhältnis der Begründer der kritischen Theorie vornehmlich in seinen letzten Lebensjahren zur Religion einnahm. Was wiederum heißt, dass eine Rekonstruktion, wie ich sie im Folgenden anstrebe, nur dann Sinn ergibt, wenn man bereit ist, der grundlegenden Annahme Martin Sternbergs zu folgen: dass die religiöse und die ästhetische Erfahrung, wenn es um Fantasy geht, bis zu einem gewissen Grad parallelisiert werden können.

In dem gegebenen Zusammenhang ist es unwichtig, ob Horkheimer mit seinem Spätwerk eine „Abkehr vom Marxismus“ als „Rückkehr zum Individualismus“²²⁰ oder gar eine religiöse Konversion vollzogen haben mag oder nicht; oder ob es umgekehrt eine Kontinuität im Leben und Werk Horkheimers gegeben habe, wobei letzteres stets von einer „metaphysischen Trauer“ grundiert gewesen sei;²²¹ und auch die öffentliche Debatte um Horkheimers angebliche religiöse Wende tut hier nichts zur Sache, ebenso wenig wie seine Stellung zum christlich-marxistischen Dialog, der in den Jahren um 1968 engagiert geführt wurde.²²² Wichtig ist allein, was mit der Sache selbst, der „Sehnsucht nach dem ganz Anderen“, gemeint ist.

Hier muss man sich zunächst klarmachen, dass Horkheimers Grundhaltung, wenn es um religiöse Fragen ging, jener der negativen Theologie entsprach: Er war der Überzeugung, dass sich über Gott keine Aussage treffen lasse; weder kann man Gott erfassen noch darstellen; Gott bleibt das schlechthin Unbegreifliche, eben das ganz Andere.²²³

Pascal Eitler fasst die Haltung Horkheimers wie folgt zusammen:

„Gott“ war für ihn kein Gegenstand der „Hoffnung“, sondern der „Sehnsucht“ und des „Zweifels“. Für Horkheimer [...] war „Gott“ weder „tot“ noch „rot“. Über „Gott“ glaubte er

220 „Horkheimers sogenannte Abkehr vom Marxismus ist in Wirklichkeit die Rückkehr zum Individualismus.“ Helmut Gumnior: Zur Vorgeschichte und aktuellen Situation des Interviews. In: Max Horkheimer: Die Sehnsucht nach dem ganz Anderen. Ein Interview mit Kommentar von Helmut Gumnior. Hamburg 1970, S. 9–53, hier: S. 34.

221 Vgl. Pascal Eitler: „Gott ist tot – Gott ist rot“. Max Horkheimer und die Politisierung der Religion um 1968. Frankfurt a.M./New York 2009, S. 100. Eitler bezieht sich hier unter anderem auf die Werkdeutung von Alfred Schmidt.

222 Vgl. zu all dem Eitler: „Gott ist tot – Gott ist rot“, v. a. S. 41–235.

223 Vgl. Eitler: „Gott ist tot – Gott ist rot“, S. 76–77. Vgl. auch Max Horkheimer: Die Sehnsucht nach dem ganz Anderen. Ein Interview mit Kommentar von Helmut Gumnior. Hamburg 1970, S. 57. Hier stellt Horkheimer fest: „Dazu möchte ich sagen, daß wir über Gott eben nichts aussagen können. [...] Wir können das Absolute nicht darstellen, wir können, wenn wir vom Absoluten reden, eigentlich nicht viel mehr sagen als dies: Die Welt, in der wir leben, ist eine relative.“

keine abschließende Aussage treffen zu können beziehungsweise zu dürfen, weder in die eine noch in die andere Richtung.²²⁴

Diese negative Theologie oder „Theologie des Zweifels“²²⁵ schlägt sich auch darin nieder, dass es Horkheimer nicht um eine Politisierung der Religion zu tun war. Im Gegenteil, „der *spiritus rector* der Frankfurter Schule zielte vielmehr geradezu umgekehrt auf eine Depolitisierung der Religion“.²²⁶ In diesem Sinne ist es wohl auch zu verstehen, wenn Helmut Gumnior das „Leitmotiv Horkheimerschen Philosophierens“ wie folgt beschreibt: „Die Sehnsucht, daß die Endlichkeit des Endlichen nicht das Letzte sei, daß es aber nur die Sehnsucht danach gebe, nicht die durch irgendwelche Autoritäten gestützte Gewißheit.“²²⁷ Worauf aber richtet sich die Sehnsucht, „daß die Endlichkeit des Endlichen nicht das Letzte sei“?

Horkheimer erläutert:

Theologie bedeutet hier das Bewußtsein davon, daß die Welt Erscheinung ist, daß sie nicht die absolute Wahrheit, das Letzte ist. Theologie ist – ich drücke mich bewußt vorsichtig aus – die Hoffnung, daß es bei diesem Unrecht, durch das die Welt gekennzeichnet ist, nicht bleibe, daß das Unrecht nicht das letzte Wort sein möge.²²⁸

Im Folgenden drückt sich Horkheimer dann weniger „vorsichtig“ aus, spitzt seine Gedanken vielmehr soweit zu, dass er sagen kann, Theologie sei für ihn „Ausdruck einer Sehnsucht, einer Sehnsucht danach, daß der Mörder nicht über das unschuldige Opfer triumphieren möge“.²²⁹ Letztlich kann nur Gott für eine solche Sehnsucht eintreten. Zwar sei es angesichts „des Leidens auf dieser Welt“ nicht möglich, „an das Dogma von der Existenz eines allmächtigen und allgütigen Gottes zu glauben“; doch sei das „Wissen um die Verlassenheit des Menschen“ eben nur möglich „durch den Gedanken an Gott“, wohlgemerkt „nicht durch die absolute Gewißheit Gottes“.²³⁰ Jenes Wissen um die „Verlassenheit des Menschen“ ist für Horkheimer wiederum die Grundlage einer Solidarität, „die nicht bloß die Solidarität einer bestimmten Klasse ist, sondern die alle Menschen verbindet“ – einer Solidarität, die sich eben daraus ergibt, „daß die Menschen leiden müssen, daß sie sterben, daß sie endliche Wesen sind“.²³¹

²²⁴ Eitler: „Gott ist tot – Gott ist rot“, S. 114.

²²⁵ Vgl. Eitler: „Gott ist tot – Gott ist rot“, S. 77.

²²⁶ Eitler: „Gott ist tot – Gott ist rot“, S. 114 [Herv. i. O.].

²²⁷ Gumnior: Zur Vorgeschichte und aktuellen Situation des Interviews, S. 22–23.

²²⁸ Horkheimer: Die Sehnsucht nach dem ganz Anderen, S. 61.

²²⁹ Horkheimer: Die Sehnsucht nach dem ganz Anderen, S. 62.

²³⁰ Horkheimer: Die Sehnsucht nach dem ganz Anderen, S. 56–57.

²³¹ Horkheimer: Die Sehnsucht nach dem ganz Anderen, S. 55.

Das Leiden und die Ungerechtigkeit können aber auf Erden ebenso wenig aufgehoben werden wie die Sterblichkeit selbst. Bezogen auf die Frage nach der Machbarkeit von Welt und Historie ist die Sehnsucht nach dem ganz Anderen mithin ein durchaus pessimistisches Gefühl.

Hieran lässt Horkheimer keinen Zweifel: Die „Sehnsucht nach vollendeter Gerechtigkeit“ könne „in der säkularen Geschichte niemals verwirklicht werden; denn selbst wenn eine bessere Gesellschaft die gegenwärtige soziale Unordnung ablösen würde, wird das vergangene Elend nicht gutgemacht und die Not in der umgebenden Natur nicht aufgehoben“.²³² Die Weltgeschichte ist also, um es in den Worten Hans Urs von Balthasars zu sagen, „innerlich unvollendbar“, weil „die blutige Straße, die zu einem relativ glücklichen Endzustand führt, durch diesen niemals gerechtfertigt werden kann“.²³³

Diese Volte in Horkheimers Denken über Theologie, Religion und die Sehnsucht nach dem ganz Anderen bringt uns zur Fantasy zurück. Denn wir verstehen nun, warum Verlyn Flieger betont, dass die Nostalgie, die Tolkiens Denken bestimmt, weit hinausreicht über das schlichte Verlangen nach einer Rückkehr in die Kindheit oder eine (mag sein) bessere Vergangenheit.²³⁴ Vielmehr haben wir es mit einer durch und durch metaphysischen Sehnsucht zu tun, geht es hier doch um „mankind’s longing for its own past, the childhood before the Fall“.²³⁵

Natürlich kann sich auch Tolkien nicht ausdenken, wie eine Welt ausgesehen hätte, in der es niemals zu einer Trennung zwischen Gott und Mensch gekommen wäre. Aber man geht wohl nicht fehl in der Annahme, dass er mit seiner Konzeption der *Faërie* ästhetische Räume aufschließen wollte, in denen die Durchwirktheit von Gottes Liebe und Gerechtigkeit deutlicher spürbar als – wohl nicht nur für Tolkien selbst – in der Alltagswelt des 20. Jahrhunderts. Wie wir gesehen haben, bedeutet dies keineswegs, dass Leid und Tod, Schmerz und Verzweiflung, Sinnlosigkeit und Vergeblichkeit in der Erfahrung von *Faërie* nicht vorkämen. Wohl aber bedeutet es, dass die Sehnsucht nach dem ganz Anderen hier einen Ort findet; eben nicht, wie bei Horkheimer, etwas radikal

²³² Horkheimer: Die Sehnsucht nach dem ganz Anderen, S. 69. Gumnior fasst die Position Horkheimers wie folgt zusammen: „Religion ist für Horkheimer die dem Menschen eigene Sehnsucht nach vollendeter Gerechtigkeit, die es auf dieser Welt nicht gibt, die es auf dieser Welt nicht geben kann. Deshalb muß sie transzendent sein, die Welt übersteigen, im ganz ‚Anderen‘ ihre Heimat haben.“ Gumnior: Zur Vorgeschichte und aktuellen Situation des Interviews, S. 45.

²³³ Hans Urs von Balthasar: Klarstellungen. Einsiedeln 2008, S. 44.

²³⁴ Vgl. Flieger: *Splintered Light*, S. 27–28.

²³⁵ Flieger: *Splintered Light*, S. 27.

Unerfüllbares bleiben muss. Denn die *Faërie* ist ja nicht unserer Geschichtlichkeit unterworfen, sondern der Geschichtlichkeit der Eukatastrophe.

Das heißt, für die Sekundärwelten der Fantasy gibt es Hoffnung auf eine Gerechtigkeit, die in der Immanenz ihrer Historizität vielleicht nicht vollendet sich erfüllt, aber doch soweit, dass die unendliche, unbegreifliche Gnade spürbar wird, von der Tolkien spricht, wenn er die Freude zu fassen sucht, welche in der Erfahrung der Eukatastrophe aufscheint. Was folgt aus dieser Überlegung? Zunächst einmal, dass die Sehnsucht nach dem ganz Anderen (jetzt als ästhetisches Gefühl und genretheoretische Bestimmung gefasst) vorderhand vielerlei Formen annehmen kann, wenn sie die affektpoetische Gestaltung eines der Fantasy zuzurechnenden Werkes prägt. Es kann hier um die Sehnsucht nach Mut, Tapferkeit oder Wahrhaftigkeit gehen; oder um die Sehnsucht nach bedingungsloser Treue oder einer Liebe, die nicht herrschen und besitzen, sondern sich nur am Geliebten erfreuen will; oder um die Sehnsucht nach der Schönheit einer uralten, in ihrer Majestät sich immer wieder verjüngenden Landschaft: einem Wald, einem Gebirge; oder aber um die Sehnsucht nach der Schönheit einer ganz und gar nicht majestätischen Landschaft, die in ihrer Schlichtheit das Herz erfrischt: Felder, Wiesen, ein Bachlauf. All das gibt es auch in der Primärwelt unseres Alltagslebens. Doch in der Sekundärwelt bedeuten diese Gefühle, Werte, Landschaften etwas anderes, weil sie eben nicht den Gesetzen unserer Politik, Geschichte und Ökonomie folgen müssen, sondern jenen anderen, unendlich ausgestaltbaren Gesetzen, denen die *Faërie* gehorcht. In diesem Sinn kann man, so meine ich, sagen, dass die Sehnsucht nach dem ganz Anderen auch in der Fantasy letztlich die Sehnsucht nach Gerechtigkeit meint.

Zweifellos sind mit dieser Feststellung keineswegs alle Fragen beantwortet. Was damit zusammenhängt, dass sich Tolkiens Nostalgie – als schmerzlich-süßes Verlangen nach einer Welt, die im Stand der Gnade verblieben ist – mit der dritten Funktion verbindet, die der *Fairy-story* seiner Meinung nach zukommt: Es ist dies „Escape“.²³⁶

Tolkien führt aus:

Wenn also Erwachsene Märchen als eine natürliche Form von Literatur lesen sollen – weder um sich als Kinder zu gebärden, noch unter dem Vorwand, für ihre Kinder die Auswahl treffen zu müssen, noch weil sie sich als kleine Jungen fühlen, die nicht erwachsen werden wollen –, welches sind dann die Werte und Wirkungen dieser Gattung? [...] Wenn kunstgerecht geschrieben, hat das Märchen als ersten Wert denjenigen, den es als Literatur mit anderen literarischen Formen gemein hat. Außerdem aber, in je besonderen

236 Vgl. Flieger: *Splintered Light*, S. 25–28.

Abstufungen oder Abwandlungen, enthalten Märchen auch Phantasie, bieten Wiederherstellung, Trost und Fluchtgelegenheiten – lauter Dinge also, deren die Kinder in der Regel weniger bedürftig sind als Erwachsene. Die meisten dieser Dinge gelten heutzutage weithin als schädlich für jung und alt.²³⁷

Diese Sätze machen deutlich, worin das Problem besteht. Die Schädlichkeit der Werte und Wirkungen der *Fairy-story* bezieht sich auf die politische Kritik an einer Kunst, die sich das Maß dessen, was in einer gegebenen historischen Konstellation als realistisch und damit als relevant oder wenigstens vertretbar gilt, nicht zu eigen macht. Wenn es um die Fantasy geht, beinhaltet diese Kritik, wie auch Johannes Rüster feststellt, zumeist den Vorwurf des Eskapismus.²³⁸ Aus naheliegenden Gründen betrifft dieser „wohlfeile Eskapismusvorwurf“ zuvörderst die dritte Funktion der *Fairy-story*, weniger also „Recovery“ und „Consolation“, sondern eben die „Fluchtgelegenheiten“, von denen Tolkien spricht – und schließt insofern die Sehnsucht nach dem ganz Anderen ein. Denn die affektive Bewegung, die in der Fantasy angelegt ist, zielt auf ein Darüber-Hinaus. Als das ästhetische Gefühl, welches das Genre gestaltet, ist die Sehnsucht nach dem ganz Anderen auf ein (in irdischer Immanenz unerreichbares) Jenseits der Geschichtlichkeit der gefallenen Welt gerichtet. Sie will die Gnade eines Gottes berühren, den es geben mag oder auch nicht, der aber, wenn wir Horkheimer folgen, noch als Illusion überaus wirkmächtig wäre in der Gestalt jener ebenso unerfüllbaren wie unabschaffbaren Sehnsucht nach Gerechtigkeit.

Kurzum, bedauerlicherweise ist es nicht tunlich, von der Fantasy zu reden und vom Eskapismus zu schweigen. Lässt sich der Eskapismusvorwurf doch nicht trennen von der Idee, dass das Genre – in der ästhetischen Erfahrung, dem Kunstgenuss – wenigstens ahnungsweise eine Stillung der Sehnsucht nach dem ganz Anderen herbeizuführen sucht. Das heißt also, es bedarf einer politischen Einschätzung der Fantasy.

Ich will mir erlauben, diese Einschätzung auf das Ende der vorliegenden Studie zu verschieben. Zum einen, weil sie, wenigstens nach meinem Dafürhalten, nicht im strengen Sinn zu einer Poetik des Genres gehört. Zum anderen, da sie sich überzeugender durchführen lässt, wenn man einigermaßen im Bilde darüber ist, was das Genre in seiner *Poiesis*, seinem poetischen Machen zu leisten vermag. In Rede stehen hier einzelne Entwürfe der aus Geschichten gefertigten Welt; bestimmte Verfahren, die Eukatastrophe ins Werk zu setzen; konkrete Techniken, Gut und Böse als metaphysischen Baustoff zu verwenden.

²³⁷ Tolkien: Über Märchen, S. 100.

²³⁸ Vgl. Rüster: Fantasy, S. 286.

Es soll nun also vor allem darum gehen, sich aus verschiedenen Perspektiven – und auf der Grundlage verschiedener theoretischer Fragestellungen – einzelnen Werken der Fantasy anzunähern. Und zwar vorwiegend in einem Medium: dem Videospiel. Dazu aber ist es nötig, zunächst einen Schritt zurückzutreten, um einige grundlegende, nicht zuletzt methodologische Fragen zu klären.

2 Vom Erkunden und Verirren: THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM und THE BANNER SAGA

Genrepoetik versus Genreproduktion

Die mythopoetische Welt, die Eukatastrophe, Gut und Böse als Baustoff, schließlich und vor allem die Sehnsucht nach dem ganz Anderen als das ästhetische Gefühl, das die Fantasy zu erzeugen strebt – gehen wir davon aus, diese Bestandteile einer Genrepoetik seien nicht willkürlich zusammengeklaut, sondern nähmen ihren Platz mit einigem Recht ein. Dann stellt sich dennoch die Frage nach der Stabilität des ganzen Konstrukts. Vorhin sagte ich, meine Überlegungen würden weder auf eine normative Einhegung der Fantasy abzielen, noch den Versuch darstellen, in deskriptiver Weise das Gegebene zu erfassen. Vielmehr seien sie als Beitrag gedacht, das Potenzial des Genres aufzuschließen. Man könnte auch sagen: Sie wollen eine Idee davon skizzieren, was Fantasy sein könnte.

Wie aber ergeht es dieser Idee auf ihrem Weg in die Niederungen des Alltags? Was bleibt von ihr in den Produktionsmühlen des Kunstbetriebs? Nicht allzu viel, fürchte ich. Aus meiner Sicht gibt es kein zweites Genre, bei dem ein so weiter Abgrund klafft zwischen dem, was es ist, und dem, was es sein könnte. Das heißt natürlich nicht, dass keine großartigen Fantasyromane geschrieben (oder Fantasyfilme und -serien gedreht) werden würden. Doch merkwürdigerweise scheinen viele Freunde des Genres eine Neigung mit seinen Verächtern zu teilen – namentlich jene, die Fantasy bevorzugt von ihrer infantilen Seite zu betrachten. Die einen mögen feiern, was die anderen für albern, läppisch oder gar schädlich erachten; dem Genre jedenfalls tut diese allseitige Anspruchslosigkeit nicht gut.

Brian Attebery hat bereits zu Beginn der achtziger Jahre festgestellt, dass es ein Tolkien-Epigonentum gibt, das bestenfalls die Verballhornung des Vorbilds erzielt, häufig genug jedoch eine Art künstlerische Negation herbeiführt. Im Folgenden sei eine längere Passage aus Atteberys Polemik zitiert:

The Lord of the Rings was, as Roger Sale says, fearfully abused by those who saw it only as an avenue of escape and were blind to its strengths and weaknesses as a work of art. That is not an extraliterary experience but a subliterate one. And what kind of influence results from a source which was not adequately comprehended in the first place? Undigested meals produce nightmares, or ought to.

At any rate, undigested Tolkien has produced some literary nightmares of the first order. The worst offender to date is probably Terry Brooks's *The Sword of Shannara*. With all respect to the author, who may have intended homage to Tolkien, this book and others

like it are nothing more than throwbacks to the bad old days of „The Culprit Fay“. They attempt to evoke wonder without engaging the mind or emotions, and they threaten to reduce Tolkien's artistic accomplishment to a bare formula. One finds in them nothing that was not in their model – *Shannara* is especially blatant in its point-for-point correspondence – but one most certainly does not find everything that *was* in the original. The solid homeyness of the Shire, the eerie aliveness of the forests, the brooding evil of Mordor, the despairing heroism of Frodo: all of these are lost, because they were rooted in Tolkien's own life and philosophy. His gold, like the fairies', turns to trash when it is stolen away.

To attempt to copy Tolkien is necessarily to misread, to mistake the mechanics of his tale for the substance. Roger Sale makes a good case for *The Lord of the Rings* as a study of „modern heroism“, very much the product of two world wars and the upheavals of English urbanization. Elves and rings and hobbits are part of Tolkien's way of confronting his life. But one finds no confrontation in the Tolkien imitations, only an engineered plot with characters that are unmotivated, unmemorable, and, God help us, cute.¹

Nun geht es mir nicht um die Bewertung von Terry Brooks' Werk; und ich bin mir auch nicht sicher, ob Attebery seiner Sache einen Gefallen tut, wenn er die unnachahmliche Einmaligkeit Tolkiens in den Mittelpunkt der Argumentation stellt. Dessen ungeachtet trifft seine Kritik an der epigonalen Fantasy etwas Wesentliches. Bis heute – und das gilt selbstverständlich nicht nur für die US-amerikanische Tradition, von der Attebery spricht – gibt sich das Gros der Genreproduktionen damit zufrieden, einer Formelhaftigkeit zu frönen, die sich in der Repetition stereotyper Handlungsfigurationen und dem Ausstanzen von Figurenhülsen erschöpft. Das ist dann gewissermaßen die künstlerische Entsprechung zur taxonomischen Genretheorie: eine zwangsweise Stillstellung der Dynamik, die in der Fantasy walten könnte.

Zweifellos haben wir es hier mit einer Maschinerie zu tun, welche die kommerzielle Verwertung der Kunst überhaupt (und keineswegs nur die sogenannte Unterhaltungsliteratur) antreibt. Doch wenn es um Fantasy geht, sind die Erzeugnisse dieser Maschinerie besonders mangelbehaftet. Das hat zum einen damit zu tun, dass es zur Gestaltung einer tauglichen Sekundärschöpfung, wie Tolkien sagt, „vermutlich einiger Mühe und Überlegung“ braucht. Was ihn betrifft, nahmen das Sich-Mühen und Überlegen bekanntlich Jahrzehnte in Anspruch, und obgleich gewiss nicht jede Fantasywelt so elaboriert sein muss wie Mitteleuropa, kann man vermuten, dass die Schnellebigkeit des Literaturbetriebs tendenziell der geduldigen Ausarbeitung einer Sekundärschöpfung entgegensteht.

¹ Brian Attebery: *The Fantasy Tradition in American Literature. From Irving to Le Guin*. Bloomington 1980, S. 155–156 [Herv. i. O.].

Viel wichtiger aber ist, dass die Fantasy, wie bereits erwähnt, einer Idee von Gut und Böse bedarf, die die Konstruktion des jeweiligen Werks bis in kompositorische Details hinein prägt. Ein Dunkler Herrscher, der die Welt unterjochen oder vernichten will, so wie sich andere Leute aus Langeweile vor den Fernseher setzen, ist und bleibt eine Schießbudenfigur (außer natürlich, die Leere und Motivationslosigkeit des Bösen wären selbst als metaphysisches Grauen gestaltet), und ein Heroismus, der sich in besonders effektivem Schwertertschwung erschöpft, läuft bestenfalls auf peinliche Kraftmeierei, schlimmstenfalls (und da hat Arno Meteling zweifellos recht) auf protofaschistisches Herrenmenschentum hinaus. Kurzum, was immer die Überzeugungen der Autorinnen und Autoren sein mögen – ihre Werke müssen an etwas glauben. Wobei es hier nicht um ein Ideal von Erbauungsliteratur geht: Auch der Nihilismus kann ein Glaube sein. Eine Kunst, die in diesem Sinn erfüllt oder inspiriert ist, wird aber nicht aus der poetologischen Entkernung entstehen, die mit der Reproduktion von Plot-Mechaniken einhergeht, sondern verlangt im Gegenteil nach der Durchdringung des poetologischen Kerns eines Werkes, wenn selbiges zum Vorbild des eigenen Schaffens werden soll.

Man kann sich des Problems auch nicht dadurch entledigen, dass man Tolkiens Einfluss kleiner zu reden sucht, als er sehr wahrscheinlich ist. Denn zum einen stellt *The Lord of the Rings* ja nicht die letztgültige Enthüllung der Fantasy dar, sondern bildet eher einen Kristallisationspunkt der verschiedenen ästhetischen Strömungen, aus denen sich das Genre speist; einen Kristallisationspunkt, der insofern auch Höhepunkt ist, als seine konkrete Ausgestaltung und Wirkmacht sicherlich – so gesehen ist Attebery zuzustimmen – durch eine in dieser Form unwiederholbare historische und personale Konstellation ermöglicht wurden. Zum anderen bleibt, wenn die von mir skizzierte Genrepoetik das Entscheidende trifft, das Problem *mutatis mutandis* auch dann bestehen, wenn nicht Tolkien, sondern Robert E. Howard, Ursula K. Le Guin, Markus Heitz oder irgendjemand sonst für das exemplarische Werk verantwortlich zeichnet. Und noch, wenn überhaupt kein Autor, keine Autorin, sondern ein Film, eine Fernsehserie, ein Comic oder ein Rollenspielsystem die Inspirationsquelle abgibt, ist die Herausforderung dieselbe; stets gilt es, die Nachahmung und Weiterführung aus dem Innersten der jeweiligen Poetik – beziehungsweise der jeweiligen Poetiken – heraus zu entwickeln; sei es in affirmierender oder ablehnender Weise.²

² Steven Erikson etwa, der vor allem für die zehnbändige Romanserie *Malazan Book of the Fallen* (1999–2011) bekannt ist, betrachtet sowohl Tolkiens Werk als auch offensichtlich auf *The Lord of the Rings* basierende Rollenspielsysteme wie *Advanced Dungeons & Dragons* (1977–1979, entwickelt von Gary Gygax) vornehmlich als ein Set aus Regeln und Stereotypen, auf die man sich bezieht, um sie dann gegen sich selbst zu wenden oder vollständig aufzulösen. Freilich

Ich meine, dass dieses Ansinnen so oft scheitert, weil die Fantasy ihren Leumund insofern Lügen straft, als sie im Grunde ein überaus anspruchsvolles und komplexes Genre ist. Es mag seine Logik haben, dass der Anspruch und die Komplexität in sich zusammenfallen, bis tatsächlich nur abgeschmackter Unfug zurückbleibt, wenn die ästhetische Konstruktion nicht auf dem Fundament politischer, ethischer, philosophischer oder religiöser Überzeugungen ruht, die zwar das Genre durchwalten, ohne jedoch in ihm ihren Ursprung zu haben.

Fantasy und Videospiel: eine privilegierte Beziehung

Allerdings gibt es ein Medium, in dem sich die Fantasy verblüffend häufig mit großem künstlerischen Erfolg realisiert: das Videospiel.³ Tatsächlich erstaunt es, wie viele Titel, die als Meilensteine in der Entwicklung des Mediums gelten, diesem Genre zuzurechnen sind.⁴ Das reicht (mindestens) zurück bis zu den Anfängen des Videospiels als kommerzielle Kunstform für den Hausgebrauch: ULTIMA (Origin Systems, 1981), DRAGON'S LAIR (Cinematronics, 1983), THE BARD'S TALE (Interplay Productions, 1985), THE LEGEND OF ZELDA (Nintendo EAD, 1986) und FINAL FANTASY (Square, 1987) sind hier einige der einflussreichsten Titel, die wohl jedem, der sich eingehender mit dem Medium beschäftigt hat, wenigstens vom Hörensagen her bekannt sind.⁵ Zumal sämtliche genannten Spiele

leugnet er nicht, dass diese Art von negativistischer Bezugnahme immer noch einhergeht mit der Anerkennung einer Tradition: „So, I can rail at the clichés established by AD&D, but man, they're in my fucking blood, like it or not. I use them. All. The. Time. And lo, it's not a problem. In fact, I depend on them: as my readers know, in the Malazan series there's scant else for them to connect with at first glance. And even as readers get a handle on them, I mess them up.“ Vgl. Steven Erikson: The World of the Malazan Empire and Role-Playing Games. In: steven-erikson.com, <http://www.steven-erikson.com/index.php/the-world-of-the-malazan-empire-and-role-playing-games/> [letzter Zugriff: 12.05.2020].

3 Was die Verwendung dieses Begriffs betrifft, schließe ich mich Dominic Arsenault an, der da schreibt: „I use the term ‚video game‘ to refer to the whole of computer-processed, visually represented games, which can then further be divided in console games and computer games (a specific subset for personal computers). Others may use ‚digital games‘ as a synonym.“ Dominic Arsenault: Video Game Genre, Evolution and Innovation. In: Eludamos. Journal for Computer Game Culture 3 (2009), H. 2, S. 149–176, hier: S. 175.

4 Ich werde später darauf eingehen, was „Genre“ in Hinblick auf das Videospiel bedeutet.

5 Es sei an dieser Stelle darauf hingewiesen, dass die Frage, ob Videospiele als Kunstwerke zu zählen seien, durchaus strittig ist. Daniel Martin Feige etwa ist keineswegs der Ansicht, dass alle Videospiele unter diese Kategorie fallen – und zwar unabhängig von ihrer Qualität als

zahlreiche Fortsetzungen und Ableger hervorgebracht haben; tatsächlich setzen sich die entsprechenden Reihen – mit der Ausnahme von *DRAGON'S LAIR*, das sich einstweilen auf ein anderes Medium verlegt hat⁶ – bis in die Gegenwart hinein fort.

Mit nur leichter Übertreibung kann man von einer Umkehrung der Verhältnisse sprechen: Während die Fantasy in den Medien Film und vor allem Literatur, was die kunstkritische Rede betrifft, zu den gering geschätzten, mitunter nachgerade verachteten Genres zählt, wird sie allseitig gefeiert, sowie es um Videospiele geht. Wie lässt sich das erklären? Es greift wohl zu kurz, auf den Konservatismus des feuilletonistischen Mainstreams zu verweisen, der durch die bedauerliche Neigung gekennzeichnet ist, ästhetische Formen zu missachten, in denen sich eine Bedrohung der eigenen Deutungshoheit ausdrücken könnte.⁷ Vielmehr muss diese Umkehrung auf intrinsische Gründe zurückgeführt werden. Das heißt: An irgendeinem Punkt geht die Poetik des Genres Fantasy eine Verbindung ein mit den besonderen Eigenschaften des Mediums Videospiel. Anders gesagt: Die Genrepoetik erstrebt etwas, das sich in diesem Medium besonders effektiv – oder wenigstens mit einer gewissen Leichtigkeit – verwirklichen lässt. Noch einmal anders: Während der Film und die Literatur dem Genre Fantasy möglicherweise

Spiele. Seiner Meinung nach ist der „Kunstcharakter“ von Videospielen darin zu erkennen, „dass wir uns im Spielen dieser Spiele selbst durchspielen; dass wir uns im Lichte des Aushandlungsgeschehens, das das Spiel ist, selbst neu aushandeln. Und dass ein Computerspiel als Kunstwerk gelingt, muss heißen, dass es etwas verhandelt, was nur in und durch die Form dieser Verhandlung zu haben ist. Die Form dieser Aushandlung heißt im Bereich des Computerspiels natürlich vor allem auch: Dass wir das Spiel spielen müssen, um es zu verstehen.“ Daniel Martin Feige: *Kunst*. In: ders./Sebastian Ostritsch/Markus Rautzenberg (Hg.): *Philosophie des Computerspiels. Theorie – Ästhetik – Praxis*. Stuttgart 2018, S. 177–192, hier: S. 186f.

Ich weiß nicht, ob Videospiele nur unter den von Feige genannten Bedingungen als Kunst gelten können, und sicherlich ist im Einzelfall diskutabel, ob ein bestimmtes Spiel diese Bedingungen erfüllt oder nicht. Dessen ungeachtet will ich festhalten, dass alle im Verlauf dieser Studie analysierten Spiele, wenn Feige recht hat, einen „Kunstcharakter“ aufweisen.

6 Don Bluth, einer der Erfinder von *DRAGON'S LAIR*, hat als Regisseur, Drehbuchautor und Produzent maßgeblichen Anteil an der Animationsfilmadaption (USA 2021), die sich auf die Geschehnisse des ersten Spiels bezieht.

7 Wer diese Behauptung für unangemessen hält, möge schauen, ob es ihm gelingt, in den großen deutschsprachigen Feuilletons – wobei ich fürchte, dass es anderswo nicht viel besser aussieht – auch nur eine Rezension eines als solchen adressierten Fantasy-Romans zu finden, die sich vorwiegend mit den literarischen Qualitäten des entsprechenden Werks auseinandersetzt. Wenn überhaupt, wird Fantasy unter soziologischen Gesichtspunkten wahrgenommen; und selbst diese Wahrnehmung ist in aller Regel auf angloamerikanische Bestseller beschränkt.

eine Art medialer Widerständigkeit entgegensetzen,⁸ eignet dem Videospiel ein grundlegendes Einvernehmen mit den Erfordernissen des Genres.

Insofern besteht meines Erachtens, ich sagte es bereits, eine privilegierte Beziehung zwischen der Fantasy und dem Videospiel; wobei sich das Privileg vor allem in dem Verhältnis zwischen den Spielern und der jeweiligen Sekundärwelt ausdrückt. Es hat also etwas damit zu tun, dass das Medium die Erschließung seiner fantastischen Welten in die Hände der Spielerinnen und Spieler legt: Zuvörderst gestalten sie die audiovisuelle Rhythmik und die spezifische Zeitlichkeit dieser Erschließung.⁹ Mitunter ist es aber auch möglich, dass sie der Welt vermittelt über die Handlungen des Avatars ein bestimmtes politisches oder ethisches Gepräge geben; und häufig liegt es an ihnen, über die Moralität oder Amoralität des Avatars selbst zu verfügen.

8 Zumindest, wenn Michael Wedel recht hat, der davon ausgeht, dass „eine hohe Affinität zwischen dem Hollywood-Blockbuster und der Fantasy als seiner am besten geeigneten generischen oder metagenerischen Form“ besteht, woraus man ja umgekehrt den Schluss ziehen muss, dass die allermeisten Filmemacherinnen und Filmemacher kaum eine Chance haben, einen anständigen Fantasy-Film zu drehen, da sie eben nicht auf die produktionstechnischen Ressourcen zurückgreifen können, die man benötigt, um kinematografische Sekundärwelten zu erschaffen. Vgl. Michael Wedel: *Das audiovisuelle Oxymoron. Spezialeffekte, Dolby Surround Sound und Fantasypoetik*. In: Natascha Adamowsky/Nicola Gess/Mireille Schnyder/Hugues Marchal/Johannes Bartuschat (Hg.): *Archäologie der Spezialeffekte*. München 2018, S. 47–60, hier: S. 48.

Was nun die Literatur betrifft, so besteht die mediale Widerständigkeit gegenüber der Fantasy, produktionsästhetisch gesprochen, vielleicht einfach darin, dass der Aufwand, eine in sich schlüssige Sekundärwelt zu entwickeln, für einen einzelnen Autor, eine einzelne Autorin häufig kaum zu leisten ist beziehungsweise in keinem Verhältnis zum erwartbaren Ertrag steht. Weshalb eben viele dieser Welten in einem Tempo ersonnen und erschrieben werden, das ihrer literarischen Überzeugungskraft und poetologischen Kohärenz nicht guttut.

9 In seinem Entwurf einer ‚spieläologischen Ästhetik des Computerspiels‘ stellt Markus Rautzenberg fest: „Von ihren technischen Ermöglichungsbedingungen in der Softwareentwicklung bis hinauf zur Benutzerebene via Interface bestehen Computerspiele aus komplexen semiotischen Verweisungszusammenhängen, deren Logik auf der basalen, technischen Ebene einem kausalen ‚Wenn/Dann‘-Prinzip verpflichtet ist, welches in elektronische Systemzustände innerhalb der Prozessoren überführt wird. Auf der ästhetischen Ebene des Benutzers jedoch zeigt sich dieses Ineinander von Zeichen und Aktualisierung als ludischer Möglichkeitsraum [...], der nicht fixiert, sondern offen gestaltet und aktuell beeinflusst werden kann.“ Später führt er aus, dass die „Attraktivität von Computerspielen“ ganz wesentlich aus der „Exploration“ bestehe, wobei die „Orte“, die das Spiel bereitstellt, erst durch die „Interaktion des Spielers“ zu „Räumen transformiert werden und umgekehrt“. Markus Rautzenberg: *Caves, Caverns and Dungeons*. Für eine spieläologische Ästhetik des Computerspiels. In: Benjamin Beil/Gundolf S. Freyermuth/Lisa Gotto (Hg.): *New Game Plus. Perspektiven der Game Studies. Genres – Künste – Diskurse*. Bielefeld 2015, S. 245–266, hier: S. 252 u. 254.

Wie wir sehen, betrifft die Affinität zwischen Fantasy und Videospielen also vorwiegend eine in der Genrepoetik angelegte ästhetische Erfahrungsmodalität. Woraus folgt, dass sie sich auch auf Spiele erstreckt, die, was das Szenario betrifft, nicht unbedingt der Fantasy (ganz sicher nicht im Sinn der taxonomischen Genretheorie) zuzurechnen sind.

Um zu verstehen, was das alles bedeuten soll, mag es hilfreich sein, sich die medialen Differenzen *in concreto* vor Augen zu führen: Wenn mich ein Fantasy-Roman an einen wundersamen Ort führt, beispielsweise eine uralte, geheimnisvolle Ruine, muss ich mit dem Vorlieb nehmen, was mir die jeweilige Autorin, der jeweilige Autor zur Verfügung stellt. Die Beschreibung der Ruine mag für meinen Geschmack zu knapp ausfallen, weil ich die architektonischen Einzelheiten, das sinnliche Gepräge des Bauwerks gerne in größerer Detailliertheit in mich aufgesogen hätte; vielleicht ist sie mir auch zu umfänglich, insofern die gedruckten Worte meine eigene Vorstellungskraft in ihrer Entfaltung beeinträchtigen. Darüber hinaus muss ich, ganz buchstäblich, mitgehen, wenn die Figuren des Romans die Entscheidung treffen, die Ruine links liegen zu lassen, weil sie ihnen zu gefährlich erscheint oder weil sie noch am selben Tag die nächste Siedlung erreichen wollen. Hingegen stellt eine solche Ruine in einem Videospiel wie *ELEX* (Piranha Bytes, 2017) – das in der Gestaltung des Planeten Magalan die Zeitlichkeiten der Fantasy, der Science-Fiction und der Postapokalypse à la *MAD MAX 2* (George Miller, AUS 1981) verbindet – ein Angebot an die Spielerinnen und Spieler dar, mit dem sie meistens verfahren dürfen, wie es ihnen beliebt: Es steht ihnen frei, das verfallene Gebäude aus der Ferne zu bewundern oder eine halbe Stunde damit zu verbringen, jeden seiner Winkel zu durchstöbern; je nach Laune können sie sich, obgleich sie vielleicht gerade auf dem Weg waren, etwas Dringliches zu erledigen, von der Ruine ablenken lassen; oder die Entscheidung treffen, dass sie sich die Erkundung für später aufheben; oder zu dem Schluss gelangen, dass sie, zumindest in dieser Spielwelt, mehr als genug Ruinen gesehen haben und jetzt viel lieber die Haupthandlung voranbringen wollen.¹⁰

10 In Hinblick auf die *ELDER-SCROLLS*-Spiele erläutert Britta Neitzel: „Neben diesen chronologischen und zielgerichteten temporalen Strategien finden sich jedoch in Spielangeboten auch nicht-gerichtete oder zirkuläre Zeitformen. Der Erfolg der *ELDER SCROLLS*-Reihe ist wahrscheinlich auch darauf zurückzuführen, dass sie den Spielenden Handlungsangebote macht, die unterschiedlichen Temporalitäten unterliegen. Einerseits können die Spielenden den Quests folgen – also auf ein Ende abzielen –, andererseits auch herumwandern und schauen, was sich so tut und was man noch so tun könnte in der virtuellen Welt. Man kann auch einfach die Aussicht genießen. Es ist quasi ein Urlaubsangebot, das es ermöglicht, ohne Zeitdruck zu handeln.“ Britta Neitzel: *Involvement*. In: Benjamin Beil/Thomas Hensel/Andreas Rauscher (Hg.):

Um ein weiteres Beispiel zu geben: Wenn der Held in einem Fantasyfilm (oder einer Fantasy-Fernsehserie) entdeckt hat, dass er verraten worden ist, kann ich mir als Zuschauer wünschen, dass er Gnade vor Recht ergehen lässt und dem Schurken verzeiht (oder ihn umgekehrt einen Kopf kürzer macht); aus naheliegenden Gründen ist es mir aber nicht möglich, den Entschluss unseres Recken zu beeinflussen. Zumindest in jüngerer Zeit neigen Videospiele hingegen dazu, in vergleichbaren Fällen die Spielerinnen und Spieler entscheiden zu lassen: *HORIZON ZERO DAWN* (Guerrilla Games, 2017), das ebenfalls archaische und futuristische Zeitlichkeiten kombiniert, stellt uns beispielsweise vor die Wahl, ob wir Olin, der die Protagonistin Aloy – freilich, um seine entführte Familie zu schützen – an ihre Feinde verraten hat, töten oder verschonen wollen. Wie weitreichend solche Entscheidungen sind, steht auf einem anderen Blatt; in *HORIZON ZERO DAWN* jedenfalls hat Olins Wohlergehen keinen großen Einfluss auf den weiteren Handlungsverlauf. Das ändert aber nichts daran, dass die Spielerinnen und Spieler in solchen Momenten die ethische Haltung des Avatars bestimmen können; was zweifelsfrei einen Unterschied macht bezüglich der Frage, wie sie die Spielfigur wahrnehmen und wie es sich für sie anfühlt, mit dieser Figur durch die Welt zu streifen.

Oftmals sind die Entscheidungen der Spielerinnen und Spieler auch tatsächlich ein bestimmender Faktor, was, wenn man so sagen kann, die objektive Verfasstheit der Spielwelt betrifft. Die beiden zumeist dem Steampunk zugeordneten *DISHONORED*-Titel (Arkane Studios, 2012 und 2016) oder das im Gothic schwelgende *VAMPIR* (Dontnod Entertainment, 2018) sind drei von zahlreichen Spielen, bei denen die Vorgehensweise des Spielers – also die Frage, wie viele digitale Leichen er unnötigerweise produziert –, darüber entscheidet, wie hoffnungsvoll das Ende ist, das er erleben darf. Im Fall von *VAMPIR* betrifft dies immerhin das weitere Geschick der Hauptfigur Jonathan Reid, also die Frage, ob der Arzt auch als Vampir seine Menschlichkeit bewahrt und mit seiner Geliebten, der ebenfalls untoten Lady Ashbury, zusammen sein kann; oder ob er fortan als reißende Bestie durch die Schatten streifen wird. (Wobei sicherlich kein Mangel an Spielerinnen und Spielern herrscht, die es bevorzugen, sich Jonathan als einsamen, blutgierigen Supervampir vorzustellen.)

Hier sind nun einige Erläuterungen angebracht. Zunächst einmal will ich natürlich nicht darauf hinaus, dass die ästhetische Erfahrung, die das Videospiel bezogen auf die Fantasy realisiert, „besser“ oder „vollständiger“ wäre als jene, die andere audiovisuelle Medien oder die Literatur erlauben. Wohl aber

Game Studies. Wiesbaden 2018, S. 219–234, hier: S. 231. Vgl. zu den Zeitlichkeiten der *ELDER-SCROLLS*-Reihe auch die *SKYRIM*-Analyse in diesem Kapitel.

scheint sich die Vermutung zu bestätigen, dass es dem Videospiel aufgrund der Freiheiten, die es dem Spieler in Hinblick auf die Gestaltung seines Verhältnisses zur Spielwelt gewährt, eher möglich ist, die poetologische Zielsetzung des Genres – so wie sie sich mir darstellt – zu erfüllen.

Das betrifft wesentlich die Verheißungen der aus Geschichten gemachten Welt. Schließlich gehen die meisten kommerziellen Videospiele von der Situation aus, dass eine oder mehrere Spielfiguren in eine Welt versetzt werden und mit ihr interagieren müssen. Innerdiegetisch mag dem Avatar seine Umgebung vertraut oder fremd sein; aus Sicht der Spielerinnen und Spieler ist sie zunächst immer eine *Terra incognita*, die mehr oder weniger verwirrend, rätselhaft und herausfordernd sich darstellt. Es gibt dann einen Prozess, in dem die Einübung der Spielmechaniken, die Erschließung der Spielwelt und die Entfaltung der Narration sich verbinden. Fast zwangsläufig werden die Spielerinnen und Spieler im Verlauf dieses Prozesses erproben, wie umfänglich ihre Möglichkeiten sind, die Spielwelt zu beeinflussen; beziehungsweise ob es das Weltdesign gestattet, dass sie sich abseits eines vorgegebenen Pfades bewegen, dabei neue, unerwartete Räume eröffnen und erkunden, Geheimnisse finden und lüften und vielleicht auch etwas über die Hintergründe der Spielwelt erfahren. Die Gültigkeit dieses Prinzips besteht, so meine ich, nahezu unabhängig vom Szenario des jeweiligen Spiels, dem Spieltypus und dem Entwicklungsstand der Technik.¹¹ Schon SUPER MARIO BROS. (Nintendo Research & Development, 1985), bekanntlich nicht nur in Hinblick auf das Jump-'n'-Run-Genre eines der einflussreichsten Spiele überhaupt, lockte mit verborgenen Leveln; obzwar sich die berühmt-berüchtigte „Minus World“ oder „World -1“, die in der ersten Fassung des Spiels zu entdecken war, einem Programmfehler verdankte ... und man ihr zudem nicht zu entkommen vermochte.¹²

11 Marc Bonner schreibt: „Die Art und Struktur der heute meist dreidimensional ausgestalteten Welten hängt stark von den Spielmechaniken ab: Welche Handlungsoptionen erhält der Spieler? Welche Bewegungsmuster werden ihm ermöglicht? Die meisten Genres oder Spielmechaniken haben als Agens die Erkundung, Aneignung und Eroberung von Raum gemein.“ Und weiter heißt es: „Die Spielwelt muss in ihrer Gestaltung und Rhythmisierung auf multiple Wahrnehmungsmodi der Spieler eingehen – zwischen ludus und paidia, zwischen Stimmung und Chaos. Als raumzeitlich-manifestierte Spiegelung der Handlungsoptionen des Avatars sollen neben ludischen auch narrative Informationen kommuniziert werden.“ Marc Bonner: Welt. In: Beil/Hensel/Rauscher (Hg.): Game Studies, S. 129–151, hier: S. 129 u. S. 141.

12 Vgl. zu der Entwicklungsgeschichte ebenso wie zu den Mythen und Legenden, die sich um Nintendos Spielserie ranken: William Audureau: L'Histoire de Mario. 1981–1991 – L'ascension d'une icône. Houdan 2011.

Thomas Hensel erkennt in diesem Glitch-Level – beziehungsweise der Lage, in die er den Spieler bringt – eine geradezu existenziell aufgeladene „Ausweglosigkeit“. Vgl. Thomas Hen-

Man könnte sich zu der Behauptung versteigen, dass dem Videospiel – so, wie wir es kennen – gar keine andere Wahl bleibt, als auf den ästhetischen Genuss einer aus Geschichten gebauten Welt zu setzen; und dass es darum immer Teil hat an der Genrepoetik der Fantasy. Bedenkt man den nun schon seit Jahrzehnten andauernden Welterfolg eines konsequent abstrakten Spiels wie TETRIS (Alexei Paschitnow, 1985), ist diese Behauptung sicherlich nicht haltbar. Betrachtet man das Gros der erfolgreichen Videospiele, ist sie aber auch nicht ganz falsch.

Vielleicht lässt sich die folgende These aufstellen: Spiele, die nach dem Prinzip der Open World gestaltet sind, stellen eine Apotheose der Fantasy in der zeitgenössischen Populärkultur dar, insofern sie *grosso modo* auf die freie Erkundung einer Welt gerichtet sind, die sich in räumlicher Weite und historischer Tiefe ausfaltet und dabei oftmals auch die ihrer Konstruktion zugrundeliegenden geschichtsphilosophischen oder metaphysischen Prinzipien enthüllt; was den Spielverlauf betrifft, so erweist es sich, dass die entsprechenden Welten auf der Mikroebene aus unzähligen kleinen Geschichten gemacht sind – die von NPCs erzählt und in Missionen oder Questen erlebt werden, sich dabei in der sinnlichen Erfahrung von zu entdeckenden und erkundenden Örtlichkeiten darbieten –, wohingegen das Spielerleben auf der Makroebene um eine große Geschichte strukturiert ist, die häufig das Schicksal der jeweiligen Welt betrifft, eine Entscheidungsschlacht zwischen guten und bösen Mächten, zumindest aber das Ende einer Epoche, den Umbruch einer historischen Zeitlichkeit. Und das alles gilt ebenso für Open-World-Titel wie die erwähnten ELEX und HORIZON ZERO DAWN, die sich an Zeitentwürfe der Science-Fiction anlehnen, und sogar für einen melancholischen Western wie RED DEAD REDEMPTION 2 (Rockstar Games, 2018). Aber auch Videospiele, die nur über enge und geschlossene Welten und mitunter nicht einmal über 3D-Grafik verfügen, zielen (insofern sie überhaupt narrativ organisiert sind) häufig auf den Genuss, der mit der Erfahrung und der Erkundung einer aus Geschichten gemachten Welt einhergeht – und zwar selbst dann, wenn sie vorderhand nicht viel mit Fantasy zu tun haben mögen (im Sinn eines Sets an typischen Figuren, Handlungsfigurationen und Schauplätzen) und sich die Ergründung der Spielwelt vorwiegend in den Köpfen der Spielerinnen und Spieler vollzieht.

In diesem Sinn kann man sagen, dass das Videospiel als Medium wenigstens mit einem grundlegenden ästhetischen Konstruktionsprinzip der Fantasy sich

sel: „Know your Paradoxes!“ Das Computerspiel als multistabiles Bild. Mit einem Post Scriptum zur Genretheorie. In: ders./Britta Neitzel/Rolf F. Nohr (Hg.): „The Cake is a lie!“ Polyperspektivische Betrachtungen des Computerspiels am Beispiel von PORTAL. Münster 2015, S. 135–154, hier: S. 148.

eng verbündet: eben der aus Geschichten gemachten, mythopoetischen Welt. Wie aber steht es um die anderen zwei Prinzipien, welche die Fantasy meines Erachtens prägen: Gut und Böse als Baustoff eines metaphysischen Weltentwurfs und natürlich die Eukatastrophe? Ich kann nicht erkennen, dass sich die privilegierte Beziehung zwischen Fantasy und Videospiel notwendigerweise auf diese beiden Prinzipien erstreckt. Wie wir sehen werden, sind Videospiele durchaus in der Lage, die Eukatastrophe mit aller Wucht und allem Zauber ins Werk zu setzen (auch im weiteren Sinne, als dynamischen Umschlag zwischen polaren affektiven Qualitäten) und ihre Welten in einer Weise zu entwerfen, dass von den Spielern eine entschiedene Bezugnahme auf die jeweiligen widerstreitenden Ideen von Gut und Böse verlangt wird.

Aus meiner Sicht verhält es sich aber nicht so, dass das Videospiel hier anderen Medien gegenüber im Vorteil wäre. Noch die Entscheidungen, die die Spielerinnen und Spieler treffen müssen, sind oft ebenso sehr auf die Gestaltung des eigenen Verhältnisses zu der Spielwelt gerichtet, und auf die Erfahrungspotenzialität derselben, wie auf die Positionierung des Avatars innerhalb eines – jeweils auszugestaltenden – Koordinatensystems von Gut und Böse. Vielleicht lässt sich sogar behaupten, dass die ethische oder metaphysische Dimension der Spielerentscheidungen bis zu einem gewissen Grad im Dienst der Welterfahrung steht, insofern etwa in *HORIZON ZERO DAWN* die Geheimnisse der geheimnisvollen und fluchhaften Vergangenheit (die infolge von menschlicher Hybris und Profitgier gestorbene und durch eine künstliche Intelligenz namens Gaia neu – und mitsamt mechanischen Dinosauriern – belebte Erde) nicht ganz dieselben sind, beziehungsweise nicht ganz dieselbe Bedeutung haben mögen, für eine Aloy, die Olin getötet hat, wie für eine, die eben dies nicht getan hat. Auch das trifft auf zahlreiche Spiele zu, die nicht, oder nur mit gewissen Abstrichen, der Fantasy zuzurechnen sind; Spiele also wie *DISHONORED*, *VAMPIR* oder eben *HORIZON ZERO DAWN*, die ich aus eben diesem Grund als Beispiele herangezogen habe.

Allerdings ist es sicherlich sinnvoll, die weltenbauende Kompetenz des Mediums an Spielen zu diskutieren, die in einem strengen, genrepoetischen Sinn der Fantasy zuzurechnen sind. Zu diesem Zweck habe ich zwei sehr unterschiedliche Titel ausgewählt: *THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM* und *THE BANNER SAGA*. Während *SKYRIM* geradezu als Epitome des Fantasy-Videospiels gelten kann und das Prinzip der aus Geschichten gebauten Welt in schier unendlicher Vielseitigkeit verwirklicht, nutzt *THE BANNER SAGA* (was übrigens auch für seine zwei Fortsetzungen gilt) verschiedene Mechaniken und noch seine grafischen Gestaltungsmerkmale in sehr konsequenter Weise, um die Spielerinnen und Spieler in eine Welt zu versetzen, die zwar von mythopoetischem Zauber erfüllt ist, sich aber vor allem als einzige Folge ebenso folgenschwerer wie unabsehbarer Entscheidungen präsentiert.

Ehe ich mich diesen beiden Spielen zuwende, scheint es mir jedoch nötig, einige Punkte theoretisch zu vertiefen. Das betrifft die Frage, wie sich das Verhältnis des Spielers zur Spielwelt konzipieren lässt; es betrifft außerdem die genretheoretischen Ansätze der Game Studies; schließlich betrifft es die Methodik zur Analyse von Videospielen. Man betritt hier gleich drei weite Felder, die schon einzeln zu großflächig sind, um ohne Weiteres vermessen zu werden. In diesem Sinn betrachte ich meine Überlegungen als vorläufig und bruchstückhaft; sie stellen Ansätze dar zu umfassenderen Erörterungen, die im Rahmen dieser Studie nicht zu leisten sind. Was freilich umgekehrt nicht heißen soll, dass die im Folgenden entwickelten Thesen an sich nur ein Notbehelf wären.

Das ludische Oxymoron

Wenn es um die Frage geht, welches Verhältnis die Spielerinnen und Spieler zu der Welt einnehmen, die ihnen ein Videospiel eröffnet, geht es zunächst um eine Idee von Bewegung. Die Welt darf und muss erschlossen werden; es ist ein prozesshaftes Ausloten der Grenzen und Möglichkeiten eines gegebenen Raums, das sich in physisch-sinnlicher Konkretion vollzieht. Das gilt unabhängig davon, ob wir es mit einem 3D-Open-World-Spiel oder einem Side-Scroller zu tun haben; es gilt auch unabhängig davon, ob man beispielsweise mit einer Magierin durch einen Wald läuft, oder ob man ein Ikon über eine stilisierte Karte steuert. Immer steht das Medium vor der Aufgabe, eine Welt erfahrbar zu machen, die in dem Maße lebendig wird, wie die Spielerinnen und Spieler sie sich aneignen.

Freilich sind es zunächst nicht diejenigen, die vor den Fernsehern und Monitoren sitzen, die sich bewegen, sondern die Spielfiguren. Andererseits, ganz stimmt das nicht. Denn die Spielerinnen und Spieler bewegen sich ja doch irgendwie, wenn sie ihre digitalen Abenteuer erleben. Zumindest rühren sie die Finger und Hände; und das müssen sie auch tun, wenn, im Wortsinn, etwas laufen soll in der Spielwelt. Dieser Bewegungsaufwand steht offenkundig in keinem Verhältnis zu den meist übermenschlichen, der Schwerkraft und sonstigen physikalischen Gesetzen spottenden Aktivitäten des Avatars. Aber es ist natürlich auch nicht so, dass die Spielfiguren ihre Großtaten völlig losgelöst von den Bemühungen der Spielerinnen und Spieler vollbringen würden. Vielmehr sind häufig Geschick und eine beachtliche Fingerfertigkeit vonnöten, um ein Spiel erfolgreich zu beenden; es gibt sogar Spiele – wie Hidetaka Miyazakis *DARK-SOULS*-Trilogie, der ich mich im vierten Kapitel dieser Studie widmen werde –, die als so schwer gelten, dass man vielerorts bereit ist, den Spielerinnen und Spielern, welche sie bemeistern, selbst einen gewissen Heroismus zuzubilligen.

Zweifellos ist das eigenartige Ineinander von unauflöslicher Verbindung und radikaler Getrenntheit, was die Beziehung zwischen Spieler und Avatar betrifft – man könnte auch sagen: das Instrumentelle in der Bezugnahme von ersterem auf letzteren, die jedoch zugleich nach der ästhetischen Lebendigkeit des Instruments verlangt –, ein allgemeines Kennzeichen des Mediums Videospiel, und wurde auch oft als solches beschrieben.¹³ Allerdings stellt sich die Frage, ob in dieser grundlegenden Bestimmung etwas angelegt sein könnte, was in besonderem Maße auf Spiele zutrifft, die ihren Weltentwurf unter Bezugnahme auf die Genrepoetik der Fantasy realisieren. Immerhin haben wir es hier mit einer oxymoronischen Struktur zu tun – und wenn man Rosemary Jackson folgt, ist das Oxymoron, verstanden als „figure of speech which holds together contradictions and sustains them in an impossible unity, without progressing towards synthesis“, die „basic trope“ der Fantasy.¹⁴

Nun verhält es sich so, dass Jacksons klassische Studie als beispielhaft gelten kann für das eingangs geschilderte Problem (also das definitorische Durcheinander, das sich unter anderem aus den Aporien der taxonomischen Genretheorie ergibt), ist es ihr doch wesentlich um die Fantastik zu tun, nicht um die Fantasy in einem erfahrungsästhetischen Sinn. Sie geht sogar so weit, die Werke der sogenannt hochliterarischen Fantastik, etwa von Kafka, Dostojewski

13 Thomas Hensel etwa spricht von der „ontologischen Uneindeutigkeit des Avatars“ und erläutert: „Wie man den Avatar im Einzelnen auch definieren mag – als Werkzeug, Sprite, Marionette oder Figur –, wesentlich zeichnet er sich durch eine paradoxe Doppelfigur aus – oder anders formuliert: durch eine Multistabilität –, nämlich einerseits als Protagonist einer Geschichte zu existieren und andererseits als Werkzeug des Spielers zu fungieren.“ Hensel: „Know your Paradoxes!“, S. 143. Bei Benjamin Beil und Andreas Rauscher heißt es: „Der Avatar wird nicht einfach zur Extension des Spielers; vielmehr stellt der Avatar einerseits die zentrale Kopplungsmöglichkeit zwischen Spieler und Spielwelt dar, andererseits akzentuiert er aber auch die Grenzen der virtuellen Welt. [...] Der Spieler wird nicht zum Avatar, sondern übernimmt lediglich Handlungsoptionen innerhalb der Spielwelt.“ Benjamin Beil/Andreas Rauscher: Avatar. In: Beil/Hensel/Rauscher (Hg.): Game Studies, S. 201–217, hier: S. 208. Und Carl Therrien schreibt: „Players control an avatar or a point of view as one would remote control an electric puppet or car, yet they get to incorporate these controls on a visceral level; they are looking at images that mimic to some extent our natural perception, but the typical screen is cluttered with arbitrary signs – such as the various assistance features highlighted earlier – that represent a new form of visual narration, and complicate further the immersive posture.“ Carl Therrien: Immersion. In: Mark J. P. Wolf/Bernard Perron (Hg.): The Routledge Companion to Video Game Studies. New York/Abingdon 2014, S. 451–458, hier: S. 456.

Übrigens wäre zu untersuchen, ob und inwiefern die Entwicklung von Virtual-Reality-Technologien etwas Grundlegendes an diesem Verhältnis ändert.

14 Jackson: Fantasy, S. 21.

oder Dickens – von ihr als *fantasies* bezeichnet – gegen jene der Fantasy – die sie als *fairy tales* adressiert – in Stellung zu bringen:

As narrative forms, fairy tales function differently from fantasies. They are neutral, impersonalized, set apart from the reader. The reader becomes a passive receiver of events, there is no demand that (s)he participates in their interpretation. *Structurally, too, fairy tales discourage belief in the importance or effectiveness of action* for their narratives are „closed“. Things „happen“, „are done to“ protagonists, told to the reader, from a position of omniscience and authority, making the reader unquestioningly passive.¹⁵

In dieser Perspektive erscheinen dann nicht nur Tolkien und C. S. Lewis, sondern selbst noch eine Autorin wie Ursula K. Le Guin als unpolitisch oder gar „sentimental and nostalgic“, da sie in ihren Romanen „problems of social order“ unangetastet lasse.¹⁶ Auch Jackson unternimmt keinen Versuch, ihre großflächig gestreuten Anschuldigungen mittels einer genauen literaturwissenschaftlichen Analyse zu stützen, und ich meine bereits das Nötige zu dieser Art der Kritik gesagt zu haben – die sich hier übrigens auf Science-Fiction-Romane wie Le Guins *The Left Hand of Darkness* (1969) erstreckt. Hilfreicher scheint es mir, zu Jacksons Hauptthese zurückzukommen, der zufolge das Oxymoron als Sprachfigur „die Widersprüche verklammert und sie in unmöglicher Einheit aufrechterhält, ohne zur Synthese fortzuschreiten“.¹⁷ Bezieht man diesen Gedanken auf die Genrepoetik der Fantasy, die ich im vorigen Kapitel entwickelt habe, so ist festzustellen, dass mit den Kompositionsprinzipien der aus Geschichten gemachten „Sekundärwelt“ eine ganz eigene Ausdeutung des Oxymorons einhergeht. Schließlich ist es, wir erinnern uns, laut Tolkien von wesentlicher Bedeutung, die unmöglichen Welten der Fantasy in Erfüllung einer strengen Konstruktionslogik zu errichten, sodass noch eine grüne Sonne zugleich als Wunderlichkeit und notwendiger, nicht hinterfragbarer Bestandteil einer solchen „Sekundärschöpfung“ erscheinen mag. Das Oxymoron meint dann nicht mehr eine Sprachfigur, sondern eine ästhetische Erfahrungsmodalität, die unter Aufbietung der spezifischen Möglichkeiten des jeweiligen Mediums zu gestalten ist und auf eine Art Realismus des Irrealen zielt.

Vor diesem Hintergrund stellt sich die Frage, ob es eine Interpretation des Oxymorons gibt, die sich in besonderer Weise dazu eignet, die beschriebene Bewegungsidee des Videospiels zu erfassen, obendrein unter Bezugnahme auf die Genrepoetik der Fantasy. Mit Sicherheit lässt sich sagen, dass man Jacksons

¹⁵ Jackson: *Fantasy*, S. 154 [Herv. i. O.].

¹⁶ Jackson: *Fantasy*, S. 154–155.

¹⁷ Ich zitiere hier die Übersetzung von Michael Wedel, auf dessen Thesen ich sogleich zu sprechen kommen werde. Vgl. Wedel: *Das audiovisuelle Oxymoron*, S. 52.

These sinnvoll auf audiovisuelle Medien übertragen kann. Michael Wedel hat dergleichen unternommen; auf der Grundlage von Katharine Fowkes' Überlegungen zum Fantasy-Film versucht er, das „audiovisuelle Oxymoron“ als ästhetisches Potenzial eines Blockbuster-Kinos zu definieren, das auf überaus avancierte Spezialeffekte und Soundtechnologien zurückgreifen kann, um die Zuschauerschaft in seinen Bann zu schlagen.

Auch Fowkes bestimmt Fantasy als „an umbrella category“,¹⁸ die, folgt man Wedel, Science-Fiction ebenso wie Horror und die Fantasy in der Tradition von Tolkien umfasst, meistens aber „eine Mixtur aus Elementen aller drei Genremodi“ aufweist.¹⁹ Im gegebenen Zusammenhang ist vor allem Fowkes' allgemeine Definition des Fantasy-Films von Bedeutung: „the audience must at the very least perceive an ‚ontological rupture‘ – a break between what the audience agrees is ‚reality‘ and the fantastic phenomena that define the narrative world.“²⁰ Und weiter: „The term ontological denotes the fact that fantastic phenomena are understood to really exist *within* the story-world – an existence as real as the reference world from which they break.“²¹ Wedel übernimmt diese Definition, um sie im Folgenden auf „das Spiel des Genres mit Momenten der Wahrnehmungssillusion und in sich vielschichtigen Formen bildhafter Mehrdeutigkeit, seinen Rückgriff auf paradoxe Konstruktionen und oxymoronisch verfahrenende Topoi des Selbst-Widerspruchs“ zu beziehen.²² Exemplarisch sind für ihn etwa jene Szenen aus HARRY POTTER AND THE DEATHLY HALLOWS: PART 1 (David Yates, GB/USA 2010), die auf die Gestaltung der Wirkungen von Zaubersprüchen abzielen. Nach Wedels Auffassung ist in solchen Szenen ein „synästhetisches Wahrnehmungsparadox“ realisiert, „das – zumal im Kontext der Fantasy – eine Form medialer ‚Magie‘ darstellt“.²³ Es gehe hier um die „Hervorbringung von Situationen und Momenten, in denen Klänge die solide Form visueller Eindrücke annehmen und Bilder zu Figurationen sonorer Kraft und Fluidität mutieren“.²⁴

Wedel führt aus:

Wenn solcherart, mit den Worten Jean-Luc Nancys, „Akustisches und Optisches einander gegenseitig affizieren“ und man den Eindruck hat, mit den Augen zu hören und mit den Ohren zu sehen, wenn visuelle Klänge und sonore Bilder sich einem reziproken Prozess

18 Katherine A. Fowkes: *The Fantasy Film*. Malden, Mass./Oxford/Chichester 2010, S. 2.

19 Wedel: *Das audiovisuelle Oxymoron*, S. 48.

20 Fowkes: *The Fantasy Film*, S. 5.

21 Fowkes: *The Fantasy Film*, S. 5 [Herv. i. O.].

22 Wedel: *Das audiovisuelle Oxymoron*, S. 52.

23 Wedel: *Das audiovisuelle Oxymoron*, S. 56.

24 Wedel: *Das audiovisuelle Oxymoron*, S. 55.

der Metamorphose anheimgeben, ihre distinkten ontologischen Regime und sinnlichen Register zu oszillieren beginnen – in diesen Momenten erweist sich die Konstruktion der diegetischen Welt, in die wir als Zuschauer versetzt sind, schon von ihren wesentlichen filmischen Möglichkeitsbedingungen her als „different“ und andersartig.²⁵

Die „mediale ‚Magie‘“ des Fantasy-Films hat also etwas damit zu tun, dass den Zuschauern in der Filmerfahrung ein Wahrnehmen zuteil wird, das kategorial von der Alltagswahrnehmung differiert und insofern fantastisch ist, als es ein Sehen und Hören ermöglicht, in dem die Sinnlichkeit übersinnlich wird – wobei die Erfahrungsfülle der „medialen ‚Magie‘“ aufgrund der raumgestalterischen und technischen Erfordernisse ihrer Herstellung eigentlich allein im Kino gegeben ist.²⁶ Es geht hier also um ein durch und durch medial organisiertes Selbsterleben, das im Vergleich zu einer Weltwahrnehmung, die von den entsprechenden Prozessen ästhetischer Erfahrung abgekoppelt ist, tatsächlich einen ontologischen Bruch inszeniert.

Vor dem Hintergrund dieser Überlegungen erscheint es nicht allzu weit hergeholt, die Existenz eines ludischen Oxymorons zu vermuten. Allgemein gesprochen korreliert es mit der grundlegenden Bewegungsidee des Mediums Videospiel, in der die Spielerinnen und Spieler einer von ihnen radikal getrennten, phantasmatischen Leiblichkeit – der des Avatars oder auch eines abstrakteren Agenten ihres spielenden Handelns, etwa einem Ikon, das eine Truppeneinheit symbolisiert – zugleich in ihrem konkreten, physisch-sinnlichen Erleben unauflöslich verbunden sind. Wenn es um die Fantasy geht, kommt noch ein Weiteres hinzu. Ich habe ja behauptet, dass der Genuss an diesem Genre sehr viel mit dem Eintritt in einen potenziell unendlich erweiterbaren Erzählraum zu tun hat, den die mythopoetische Welt eröffnet, indem sie eine Fülle an Geschichten bereitstellt; erschlossene und noch zu erschließende, ebenso wie halb verborgene oder nur erahnte Geschichten.

Indem das Videospiel den Spielerinnen und Spielern in der Erfahrung der Welt – als Prozess der räumlichen und zeitlichen Erschließung dieser Welt – eine Position zugleich inner- und außerhalb der Diegese zuweist, erlaubt es eine sehr

²⁵ Wedel: Das audiovisuelle Oxymoron, S. 56.

²⁶ Entsprechend geht Wedel bei seinen Darlegungen konsequent von der Rezeptionssituation im Kino aus. So schreibt er: „In der Beziehung zwischen dargestellter diegetischer Welt und Publikum impliziert das Ultrafeld des digitalen Surroundtons insofern eine radikale Veränderung, als es das Publikum nicht länger in Distanz zur auf der Leinwand sichtbaren Welt rückt, sondern immer dann danach strebt, den Zuschauer mitten in die Handlung zu versetzen, sobald das Potenzial des Surround-Sounds vollständig ausgeschöpft wird und die dazu nötigen ‚Zugangspunkte‘ bereitstellt.“ Wedel: Das audiovisuelle Oxymoron, S. 54.

eigentümliche Form von Bezugnahme, die unter gewöhnlichen (sprich: nicht-ästhetischen) Umständen wohl in der Tat nur den Bewohnern der *Faërie* gewährt ist. Man ist mittendrin, bringt dieses Mittendrin erst hervor durch die eigenen Handlungen, und steht zugleich außerhalb; man erlebt die Gegenwärtigkeit, die damit sich verbindet, in jedem Moment teilzuhaben an der Auffaltung der Sekundärwelt, und ist, bezogen auf die Historizität der zu ergründenden Welt, zugleich jeder konkreten Zeitlichkeit enthoben.

Mit anderen Worten: Die Spielerinnen und Spieler, die im Medium Videospiel der Fantasy frönen, haben Anteil an dem gewissermaßen epischen Blick der Elben, die in einem Lidzucken den Aufstieg und Fall von Reichen bezeugen und denen die Jahrhunderte durch die Finger fallen wie Sandkörner – und sind zugleich dem Dasein einzelner, spielend sich verlebendigender Geschöpfe verbunden, die gar keine Wahl haben als Wurzeln zu schlagen in der Erde ihrer Geburt und ihres Sterbens und den flüchtigen, immer schon halb verronnenen Augenblick der Blüte (oder was wird aus einer Spielfigur, die niemand mehr spielt?), so gut zu nutzen, wie es ihnen eben möglich ist. Man könnte auch sagen, Thomas Hensel paraphrasierend, dass dem Avatar eine „Scharnierfunktion“ zukommt, nicht allein „zwischen Innen und Außen, zweidimensionaler Spielwelt und dreidimensionaler Spielerwelt“, sondern auch zwischen verschiedenen Zeitlichkeiten, wobei sich die Spielerinnen und Spieler, um es zugespitzt auszudrücken, spielend ihrer eigenen Zeitlichkeit entheben, indem sie sich in die Zeitlichkeit einer digitalen Figur versenken, der eben „eine fiktionale und eine faktuale Seite“ zu eigen ist.²⁷

Insofern hat es das Videospiel wirklich leichter mit der Fantasy. Nicht nur aus dem Grund, dass, anstelle des einzelnen Autors in der Schreibstube, mitunter Dutzende oder sogar Hunderte von Menschen über Jahre hinweg an der Ausgestaltung der Sekundärwelt arbeiten; sondern vor allem, weil sich das, was an dieser Sekundärwelt gut und böse sein mag, den Spielerinnen und Spielern aufgrund ihrer eigentümlichen Positionierung von Augenblick zu Augenblick im sinnlich-konkreten Welterleben erschließt; obgleich die Geschichten, die das jeweilige Spiel wirklich auserzählt, im Einzelfall an Trivialität kaum zu überbieten sein mögen.

Muster, Formel, Modus

Aber was erzählen die Spiele überhaupt? Und vor allem: Wie erzählen sie es? Kurzum, auf welche Weise(n) verwirklicht sich das Genre Fantasy im Medium

²⁷ Hensel: „Know your Paradoxes!“, S. 143–144.

Videospiel? Und noch allgemeiner: Was ist eigentlich der Status einzelner Genres, wenn es um Videospiele geht?

Eingangs sei an die grundlegende Einsicht von Rick Altman erinnert, der zufolge es keineswegs als gesichert gelten kann, dass der Begriff „Genre“ bezogen auf verschiedene Medien – etwa Film und Literatur – dasselbe bedeutet.²⁸ Tatsächlich kann man, wenn es um das Videospiel geht, ohne weiteres ein mediales Spezifikum ausmachen, das auch hinsichtlich genretheoretischer Fragen von großer Bedeutung ist.

Andreas Rauscher schreibt:

Als wesentliche Grundlage für das Genreverständnis im Videospiel gilt die Kategorie des Gameplays. Sie wird als medienspezifische Besonderheit betrachtet, zu der bisher kein Äquivalent in anderen Medien existiert. Theorien, die sich um ein System für allgemeine Game Genre-Klassifikationen bemühen, konzentrieren sich gezielt auf die Bedeutung des Gameplays als Kernelement.²⁹

Dabei versteht Rauscher – im Anschluss an Jesper Juul – unter „Gameplay“ „die Beeinflussung der Spielwelt durch den Spieler und die Weise, in der das Spiel tatsächlich gespielt wird“ und erläutert, dass Genrespiele auf dieser Grundlage „durch die Form der Interaktion der Spieler mit den Spielmechaniken und den zu erreichenden Spielzielen definiert“ werden.³⁰

Diese Position, von Dominic Arsenault auf die Formel „gameplay comes first“ gebracht,³¹ ist in der Forschung zum Videospiel so weit verbreitet, dass sie beinahe als *common sense* gelten kann; bereits seit vielen Jahren bildet sie einen unverrückbaren Fixpunkt in der genretheoretischen Diskussion zu diesem Medium.³² Ist die Sache damit erledigt? Keineswegs.

²⁸ Rick Altman: Film/Genre [1999]. London 2006, S. 12.

²⁹ Andreas Rauscher: Genre. In: Beil/Hensel/Rauscher (Hg.): Game Studies, S. 343–362, hier: S. 348.

³⁰ Rauscher: Genre, S. 348; vgl. auch: Jesper Juul: Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds. Cambridge, Mass. 2005, S. 83.

³¹ Arsenault: Video Game Genre, Evolution and Innovation, S. 155.

³² So schrieb Mark J. P. Wolf bereits zu Beginn der Nullerjahre: „While the ideas of iconography and theme may be appropriate tools for analyzing Hollywood films as well as many video games, another area, interactivity, is an essential part of every game’s structure and a more appropriate way of examining and defining video game genres.“ Mark J. P. Wolf: Genre and the Video Game. In: ders. (Hg.): The Medium of the Video Game. Austin 2001, S. 113–134, hier: S. 114. Und in einem Aufsatz von 2006 vertrat Thomas Apperley die These, das Hauptproblem „with conventional video games genres“ bestehe darin, dass sie weniger „a general description of the style of ergodic interaction that takes place within the game“ seien, als vielmehr „loose aesthetic clusters based around video games’ aesthetic linkages to prior media forms“.

Arsenault etwa merkt an:

The real question then does not concern the choice of criteria – as I demonstrated, everyone seems to think likewise – but rather [...] what comes after and around gameplay; for even once recognized sovereign, gameplay can still be broken down into a myriad components such as type of player skill involved, avatar abilities, progression structures, point of view, temporal unfolding, etc.³³

Aus der Feststellung, dass dem Gameplay der Primat zukommt, wenn es um die Bestimmung der Genres des Videospieles geht, erwachsen also zahlreiche Schwierigkeiten.

„The problem of genre is not so much“, erläutert Arsenault,

that it is practiced with different criteria, but that these criteria are of different levels, and often a different nature. The difference between Arcade games and Console games has very little to do with the difference between Strategy and Action games, which is still very different from what separates Shooters from Fighting games, and we haven't gotten to First/Third-Person Shooters yet. And dare we point at Science-Fiction First-Person Shooters and their Historical counterparts, or to the Story-Driven and Emergent Historical FPS? The more we gaze, the deeper the abyss reveals itself.³⁴

Wie kommen wir heraus aus diesem Abgrund? Zunächst ist es sicher hilfreich, mit Andreas Heidrich zu konzederen, dass, wenn man bei Videospielen von Genres spricht, „verschiedene Weisen der Einteilung“ bezeichnet sein können.³⁵ Für Benjamin Beil folgt aus dieser Erkenntnis eine zweite: jene nämlich, dass es sich bei Videospielen „um hochgradig hybride mediale Artefakte handelt“.³⁶ In vielen Fällen ließe sich das Videospiel „nicht hinreichend über seine Spielelemente beschreiben“; vielmehr gebe es „eine Reihe anderer Kriterien – anderer medialer Ausdrucksformen –, die ebenso berücksichtigt werden müssten, „etwa bestimmte narrativ-stilistische Elemente, die sich auch in anderen Genresystemen finden“.³⁷ Ganz allgemein vertritt Beil die Auffassung, dass Genres

Thomas H. Apperley: Genre and Game Studies. Toward a Critical Approach to Video Game Genres. In: *Simulation & Gaming* 37 (2006), H. 1, S. 6–23, hier: S. 7.

33 Arsenault: Video Game Genre, Evolution and Innovation, S. 155–156.

34 Arsenault: Video Game Genre, Evolution and Innovation, S. 156.

35 Andreas Heidrich: Genre. In: *Navigationen. Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaft* 11 (2011), H. 2, S. 85–87, hier: S. 85.

36 Benjamin Beil: Genrekonzeppte des Computerspiels. In: *GamesCoop: Theorien des Computerspiels zur Einführung*. Hamburg 2012, S. 13–37, hier: S. 14.

37 Beil: Genrekonzeppte des Computerspiels, S. 14. Aus diesem Grund ist Beil auch – zurecht, wie ich finde – der Ansicht, dass die Differenzen zwischen dem Videospiel und anderen (audiovisuellen) Medien stärker betont werden, als es nötig und sachgemäß ist; vor allem das Beharren auf der Interaktivität des Videospiels sei „ein häufig überstrapaziertes Argument beim intermedialen Vergleich“ mit dem Film. Beil: Genrekonzeppte des Computerspiels, S. 15.

medienübergreifend dazu dienen, „bestimmte Erwartungshaltungen anzusprechen“ beziehungsweise als „Ausdruck von Erwartungshaltungen fungieren“.³⁸ Auf dieser Grundlage diskutiert er dann verschiedene genretheoretische „Zuordnungskriterien“, als da wären „Spielmechanik“, „Raum/Perspektive“ sowie „Narration/Stil“, wobei er freilich einräumt, dass bei Genrebestimmungen immer gewisse „Unschärfen“ gegeben sind.³⁹ Darüber hinaus erkennt Beil im Videospiel, wie gesagt, eine allgemeine Tendenz zu Hybridisierung, da sich die einzelnen Genres des Mediums je „aus einer Vielzahl unterschiedlicher Spielmechaniken, Darstellungsmodi und narrativ-stilistischer Elemente“ zusammensetzen⁴⁰; zugleich ist er jedoch der Meinung, dass sich bestimmte Titel finden lassen, die, wie etwa *SPORE* (Maxis, 2008) oder *BORDERLANDS* (Gearbox Software, 2009), diese allgemeine Tendenz „durch die bewusste Verknüpfung etablierter Hauptgenres“ auf „eine Form der Neubildung“ hin forcieren.⁴¹

Beils genretheoretische Thesen stammen aus dem Jahr 2012; betrachtet man nun die bereits zitierte Überblicksdarstellung von Andreas Rauscher, die 2018 veröffentlicht wurde, bekommt man den Eindruck, dass sich am Stand der Diskussion nicht sehr viel geändert hat. Auch Rauscher verweist auf die herausragende Bedeutung des Gameplays in Hinblick auf die Genretheorie des Videospiels, warnt aber unter Verweis auf „Hybridisierungsprozesse“ vor einer „puristischen Reduktion“⁴²; und auch er diskutiert „Game-Genre-Typologien“⁴³ und „Ästhetische Ansätze zur Genre-Analyse“ (wobei die Stichworte neben „Raum/Perspektive, Narration/Stil und Gameplay“ auch „Wiederholungen, Vergleiche und Diskursivierung“, den „Einsatz medienübergreifender Settings, die ästhetische und dramaturgische Erwartungen befördern, sowie die Anwendung dramaturgischer Standardsituationen“ umfassen).⁴⁴ Darüber hinaus schlägt Rauscher vor, Rick Altmans pragmatisches genretheoretisches Modell auf das Videospiel zu übertragen, da die „Verknüpfung von Semantik und Syntax“ hier aufgrund „der zentralen Bedeutung des Gameplays“ noch wichtiger sei als im Film.⁴⁵ In diesem Zusammenhang betont er, dass Altmans Modell

38 Beil: Genrekonzepete des Computerspiels, S. 20 u. S. 24.

39 Vgl. Beil: Genrekonzepete des Computerspiels, S. 20–28.

40 Beil: Genrekonzepete des Computerspiels, S. 31.

41 Beil: Genrekonzepete des Computerspiels, S. 31, vgl. auch S. 31–37.

42 Rauscher: Genre, S. 348.

43 Rauscher: Genre, S. 349, vgl. auch S. 349–350.

44 Rauscher: Genre, S. 350, vgl. auch S. 349–353.

45 Vgl. Rauscher: Genre, S. 353–356, hier: S. 353. Die zentrale These Altmans, auf die sich Rauscher beruft, lautet: „we can as a whole distinguish between generic definitions that depend on a list of common traits, attitudes, characters, shots, locations, set, and the like – thus stressing the semantic elements that make up the genre – and definitions that play up certain

nicht von der „Annahme unveränderlicher Strukturen“ ausgehe, sondern postuliere, „dass jederzeit im Austausch zwischen Produzenten und Rezipienten neue Genres herausgebildet werden können“.⁴⁶

Ich will das Für und Wider der verschiedenen Ansätze, die zur Bestimmung von Genres im Videospiel herangezogen werden, nicht im Einzelnen diskutieren. Es scheint mir nicht geboten – und vielleicht auch nicht unbedingt hilfreich –, sich um eine systematisierende Perspektive zu bemühen, wenn das Verhältnis des Genres Fantasy zum Medium Videospiel in Rede steht. Sicher wäre eine kritische Überprüfung der innerhalb der Game Studies zirkulierenden genretheoretischen Postulate nötig, da viele von ihnen Gefahr laufen, in den Aporien der Taxonomie zu versacken. Für meine Fragestellung ist die Genretheorie der Game Studies aber nur insofern von Bedeutung, als sie ein Verständnis des Zusammenspiels von Fantasy-Poetik und Videospiel befördert.

Darum möchte ich nun kurz auf einige Überlegungen eingehen, die Thomas Hensel in Zusammenhang mit dem von ihm ausgemachten Genre der *Escher Games* angestellt hat. Aus Gründen, die ich noch darlegen werde, ist hier nämlich ein ähnliches Problem gegeben wie jenes, das sich in Hinblick auf die Beziehung zwischen Fantasy und Videospiel stellt. Das *Tertium comparationis* der von Hensel diskutierten Spiele bildet deren Verweis auf das Werk des Grafikers Maurits Cornelis Escher, der bekanntlich für seine Gestaltungen unmöglicher Gegenstände, Räume und Bildwelten berühmt geworden ist. Es geht hier um so unterschiedliche Spiele wie *PORTAL* (Valve, 2007), *DANTE'S INFERNO* (Visceral Games, 2010), *GOD OF WAR III* (SCE Santa Monica Studio, 2010), *ALICE: MADNESS RETURNS* (Spicy Horse, 2011) oder *MONUMENT VALLEY* (Ustwo, 2014) – wobei es nicht von Belang ist, ob die Entwickler der jeweiligen Spiele die Reminiszenzen an Escher intendierten oder nicht.

Hensel grenzt sich zunächst von „essentialistischen Genretheorien“ ab, betont stattdessen – im Anschluss an „poststrukturalistisch oder kognitionswissenschaftlich informierte Beiträge etwa zur filmwissenschaftlichen Genretheorie“ –, dass Genres „in stetem Wandel begriffen sind, ineinander übergehen, abrupt entstehen und ebenso abrupt wieder verschwinden können“; auch bezogen auf das Medium Videospiel gilt also, dass Genres „keine ahistorischen Entitäten“ darstellen, sondern vielmehr „Konzepte, die zwischen einzelnen Artefakten sowie ihren

constitutive relationships between undesignated and variable place-holders – relationships that might be called the genre's fundamental syntax.“ Altman: *Film/Genre*, S. 219.

46 Rauscher: *Genre*, S. 353.

Produktions-, Distributions- und verschiedenen Rezeptionskontexten ausgemacht werden“.⁴⁷ Auf der Grundlage dieser allgemeinen Feststellungen bezieht sich Hensel auf das literaturwissenschaftliche Modell von John G. Cawelti, „in dem Genres durch das Konzept der Formel ergänzt werden“⁴⁸; wobei Cawelti unter diesem Begriff „ein durch Iteration ausgebildetes Muster versteht“, also etwa „einen Figurentypus, ein narratives Motiv oder eine ästhetische Konvention“.⁴⁹ Für Hensel liegt die Bedeutung dieses Konzepts von Iteration darin, dass es greifbar macht, inwiefern sich „populäre Textstrategien nicht in einem einzelnen Text, sondern als Muster nur in mehreren Texten“ erkennen lassen.⁵⁰

Er führt aus:

In diesem Horizont bezieht Cawelti Formel und Genre in einem Zwei-Phasen-Modell der (Literatur-)Analyse aufeinander: In der ersten Phase wird durch einen Vergleich möglichst vieler Texte eine Formel identifiziert; in einem zweiten Schritt wird die Formel benannt und bewertet, und erst diese Benennung und die Diskursivierung der Formel lassen sich gemäß Cawelti als ein Genre fassen.⁵¹

Im gegebenen Zusammenhang ist nun von Bedeutung, wie Hensel diese Konzeption nutzt, um die *Escher Games* als Genre zu fassen. Im Sinne Caweltis könne als deren Formel „das Iterations-Muster ‚spielerische Herausforderung durch Puzzles, die auf multistabilen Bildern basieren‘ ausgemacht werden“, wobei es sich um ein Muster handelt, das eine „Einordnung nach *Spielmechanik* sowie *Ästhetik* zum Ausdruck bringt“.⁵² Vor allem scheint mir interessant, dass die Formel, die Hensel beschreibt, für Spiele fruchtbar gemacht werden kann, die nach gängigen genretaxonomischen Zuteilungen in ganz verschiedenen Schubladen untergebracht werden müssten. Hensel nennt hier unter anderen *GOD OF WAR III* als Vertreter des Genres „Action-Adventure“, *ECHOCHROME* (SCE Japan Studio, 2008) als Vertreter des Genres „Puzzle Game“ und *THE BRIDGE* (The Quantum Astrophysicists Guild, 2013) als Vertreter des Genres „Independent Game“. Er erläutert: „Während ‚Action Adventure‘ eine Einordnung nach *Narration* ausdrückt, sagt ‚Puzzle Game‘ eine Einordnung nach *Spielmechanik* und ‚Independent Game‘ eine Einordnung nach *Produktionssoziologie* oder *-ökonomie* aus.“⁵³

⁴⁷ Hensel: „Know your Paradoxes!“, S. 145.

⁴⁸ Hensel: „Know your Paradoxes!“, S. 145; vgl. John G. Cawelti: *Adventure, Mystery, and Romance. Formula Stories as Art and Popular Culture*. Chicago/London 1976.

⁴⁹ Hensel: „Know your Paradoxes!“, S. 145.

⁵⁰ Hensel: „Know your Paradoxes!“, S. 145–146.

⁵¹ Hensel: „Know your Paradoxes!“, S. 146.

⁵² Hensel: „Know your Paradoxes!“, S. 146 [Herv. i. O.].

⁵³ Hensel: „Know your Paradoxes!“, S. 146 [Herv. i. O.].

Dem *Escher Game* kommt so gesehen ein zweifaches genretheoretisches Potenzial zu: Einerseits führe es „gängige essentialistische Genre-Theorien an die Grenzen ihrer Erklärungskraft“; wichtiger sei aber, dass das *Escher Game*

als eine Metaisierung des vorgestellten Genre-Konzepts verstanden werden darf, insofern es die Quintessenz dieses Genre-Konzepts ikonisch und ludisch pointiert – eine Quintessenz, die man ihrerseits fassen kann mit der Formel „Multistabilität als Herausforderung“⁵⁴

Hensel erkennt im *Escher Game* also eine Möglichkeit, das Genre in selbstreflexiver Perspektive über die eigene „Kernlosigkeit“ oder – wahrscheinlich treffender – „Multistabilität“ nachdenken zu lassen.⁵⁵

Für sich genommen ist das sicher ein spannendes Unterfangen; in einer allgemeineren Perspektive erlaubt es Hensels Ansatz aber auch, einer Lösung für das Problem, was das Genre Fantasy hinsichtlich des Mediums Videospiel bedeuten mag, zumindest näher zu kommen.⁵⁶ Dann nämlich, wenn man Caweltis Iterations-Begriff, so wie Hensel ihn versteht, an das erfahrungsästhetische Genrekonzepth rückbindet, das ich unter Bezugnahme auf die Theorien Hermann Kappelhoffs skizziert habe. Dann könnte man vielleicht sagen, dass sich „das Iterations-Muster ‚spielerische Herausforderung durch Puzzles, die auf multistabilen Bildern basieren‘“ ebenso wohl als spezifischer Typus von ästhetischer Erfahrung fassen lässt, die mit den *Escher Games* verbunden ist, beziehungsweise von diesen hergestellt wird als eine Spielerfahrung, ein Spielgenuss. In dieser Perspektive findet die Faszination an einem *Escher Game* ihren Grund „in Reflexionen sogenannter unmöglicher Figuren, also jener grafisch zweidimensionalen, scheinbar dreidimensionalen Konstrukte, die als Körper nicht vorkommen können“⁵⁷, ist es doch ein wesentliches Merkmal von Eschers Kunst, dass sie „Oberfläche und Unterfläche [...] oder Außenfläche und Innenfläche als miteinander verschliffen, mithin als Doppelnatur ein und desselben Bildes vorführt und ins Bewusstsein hebt“.⁵⁸ Der ästhetische Genuss, der hier in Rede steht, kann Spielen teilhaftig werden, die vorderhand sehr unterschiedlichen Genres angehören (etwa Action Adventure und Puzzle-Game), und es ist ihm ohne weiteres möglich, sich diverse Spielmechaniken, Szenarien, Handlungsschemata, Figurentypen und raum-zeitliche Konfigurationen anzueignen, sodass er also so-

⁵⁴ Hensel: „Know your Paradoxes!“, S. 147.

⁵⁵ Hensel: „Know your Paradoxes!“, S. 146.

⁵⁶ Andreas Rauscher führt diesen Ansatz übrigens bei den „Ästhetischen Ansätzen zur Genre-Analyse“ unter den Stichworten „Wiederholungen, Vergleiche und Diskursivierung“. Vgl. Rauscher: Genre, S. 350.

⁵⁷ Hensel: „Know your Paradoxes!“, S. 136.

⁵⁸ Hensel: „Know your Paradoxes!“, S. 139.

wohl in dem bombastischen und bluttriefenden Nihilismus von GOD OF WAR III als auch in der zauberisch-scurrilen Poesie eines MONUMENT VALLEY sich auszugestalten vermag – mal als eher randständiges Element der Spielerfahrung, mal als Zentrum und Gravitationspunkt der künstlerischen Konstruktion.

Wenn das zutrifft, lässt sich durchaus die Behauptung wagen, dass in den *Escher Games* ein ästhetischer Modus hervortritt, der sich definiert über die „spielerische Herausforderung durch Puzzles, die auf multistabilen Bildern basieren“; zumindest dann, wenn man sich Kappelhoff anschließt, der – im Rückgriff auf Christine Gledhills überaus einflussreiche Definition – Modi bestimmt als „spezifische Muster ästhetischer Organisation medialer Strukturen, in denen unterschiedliche Erfahrungsweisen von Raum und Zeit, von Körpern, Sprachspielen und sozialen Kräfteverhältnissen realisiert werden und eine gewisse Stabilität ausbilden“.⁵⁹ Freilich käme man nicht umhin, wollte man die *Escher Games* als ästhetischen Modus genauer ergründen, die von Hensel angeführten Spiele einer sorgfältigen Analyse zu unterziehen, um zu begreifen, was der vermeintlich abstrakte Rätselgenuss beispielsweise mit Erfahrungsweisen von sozialen Kräfteverhältnissen zu tun haben könnte. Dafür ist hier nicht der Ort.

Wohl aber erhebt sich die Frage, was die *Escher Games* mit der Fantasy zu tun haben. Ich meine, dass hier ein analoger Fall vorliegt, wenn es darum geht, welche Stellung den jeweiligen ästhetischen Phänomenen (also den *Escher Games* und der Fantasy) zukommt in Hinblick auf die gängigen Videospiel-Genres und die Einordnungsmerkmale, die zu ihrer Kategorisierung herangezogen werden. Nehmen wir als Beispiel WARHAMMER: END TIMES – VERMINTIDE (Fatshark, 2015); gut taxonomisch könnte man dieses Spiel wohl als Multiplayer Online First-Person Shooter bezeichnen, der über einen Nahkampf-Schwerpunkt verfügt und in einem Dark-Fantasy-Szenario angesiedelt ist. Die Spielerfahrung und der Spielgenuss, die sich mit einer Partie VERMINTIDE verbinden, unterscheiden sich also zweifellos erheblich von der Spielerfahrung und dem Spielgenuss, die ein Einzelspieler Retro-Rollenspiel wie PILLARS OF ETERNITY (Obsidian Entertainment, 2015) bereitet, das spielmechanisch unter anderem durch rudentaktische Kämpfe, ausführliche Dialoge mit Nicht-Spieler-Charakteren sowie die

⁵⁹ Kappelhoff: Genre und Gemeinssinn, S. 98. Bei Gledhill selbst heißt es: „The notion of modality, like register in socio-linguistics, defines a specific mode of aesthetic articulation adaptable across a range of genres, across decades, and across national cultures. It provides the genre system with a mechanism of ‚double articulation‘, capable of generating specific and distinctively different generic formulae in particular historical conjunctures, while also providing a medium of interchange and overlap between genres.“ Gledhill: Rethinking Genre, S. 229.

Erkundung einer isometrisch gestalteten und – was die Atmosphäre und die grundlegenden Bauprinzipien betrifft – gewissermaßen klassischen Fantasy-Welt geprägt ist, wobei die Steuerung der Spielfiguren über eine Point-and-Click-Benutzeroberfläche erfolgt. Andererseits scheint mir die Vermutung nicht völlig abwegig, dass VERMINTIDE erfahrungsästhetisch ebenso viel mit PILLARS OF ETERNITY zu tun haben könnte wie mit einem Multiplayer Online First-Person Shooter in der Art von BATTLEFIELD V (EA DICE, 2018), das zwar demselben Genre zugerechnet wird, aber zur Zeit des Zweiten Weltkriegs spielt und seine Schauplätze, Waffen und Klassen entsprechend gestaltet – also zu den sogenannten Military-Shooters zählt.

Diese Vermutung ist wenigstens dann plausibel, wenn man die Fantasy als übergeordnete Kategorie begreift, die einem Modus im gledhillschen – beziehungsweise kappelhoffschen – Sinn entspricht. Auf dieser Grundlage könnte man wesentliche Annahmen der Genrepoetik, die ich im ersten Kapitel dargelegt habe, in eine Formel oder ein Iterations-Muster umgießen und zugleich mit den obigen Überlegungen zu der Beziehung zwischen Fantasy und Videospiel verbinden. Etwa so: *Die spielerische Herausforderung der Fantasy zielt auf die Erschließung einer Welt, die sich in räumlicher Weite, historischer Tiefe und metaphysischer Regelmäßigkeit auffaltet, wobei Rhythmus, Zeitlichkeit und Moralität dieser Auffaltung durch die Spielerinnen und Spieler selbst bestimmt werden.* Miteingeschlossen in eine solche Formel ist eine Idee der zentralen Spielerfahrung und des spezifischen Spielgenusses, die die Fantasy im Medium Videospiel bereithält. Man kann davon ausgehen, dass diese Formel – beziehungsweise die Spielerfahrung und der Spielgenuss, die sie beschreibt – sich unterschiedlichste Mechaniken, Narrationstypen und auch Szenarien anzuverwandeln vermag, weshalb die Tatsache, dass eine Spielwelt, wie es bei HORIZON ZERO DAWN der Fall ist, von Roboterdinosauriern bevölkert wird, noch lange kein Ausschlusskriterium darstellt, um das entsprechende Spiel der Fantasy zuzuordnen.

In diesem Sinne also meine ich, dass Thomas Hensels Thesen zu den *Escher Games* ein Verständnis davon befördern, weshalb etwa VERMINTIDE und PILLARS OF ETERNITY, all ihren Differenzen zum Trotz, mit Fug und Recht als Fantasy-Spiele bezeichnet werden können. Auch wenn das Argument theoretisch überzeugen mag – im Einzelfall müsste sich seine Stichhaltigkeit auf analytischer Ebene erweisen. Zum Abschluss dieses Kapitels will ich deshalb, wie bereits erwähnt, zwei Spiele auf ihre Weltentwürfe hin untersuchen (und auf das Verhältnis, welches die Spieler zu der jeweiligen Welt einnehmen), die vorderhand kaum mehr miteinander zu tun haben mögen als ein First Person Shooter und ein Retro-Rollenspiel. Um die Analyse von SKYRIM und THE BANNER SAGA sinnvoll perspektivieren zu können – und zugleich die nötige Transparenz bezüglich

der Aussagekraft ihrer Ergebnisse herzustellen –, sollten jedoch noch einige methodische Fragen geklärt werden.

Methodologische Vorüberlegungen

Allgemein ist festzustellen, dass sich die Game Studies eher in Zurückhaltung üben, was die Analyse einzelner Spiele betrifft; namentlich gilt das für Untersuchungen, die nicht darauf abzielen, theoretische Überlegungen an diesem oder jenem Spiel zu exemplifizieren, sondern die Spiele selbst als Medium des Denkens begreifen.⁶⁰ Zweifellos hat diese Zurückhaltung etwas damit zu tun, dass die Game Studies als recht junges Fach zunächst den Schwerpunkt darauf gelegt haben, die Möglichkeiten und Grenzen ihres Gegenstands in einer medientheoretischen Perspektive zu ergründen. Abgesehen davon weist das Videospiel eine gewisse Unverträglichkeit mit den Erfordernissen des universitären Arbeitsalltags auf, wie er sich in der heutigen Zeit darstellt. Gewiss ist es nicht unbedingt nötig, ein Spiel, das man zu analysieren gedenkt, in all seinen Facetten zu ergründen. Eine Einschränkung, die aber keineswegs zu der Annahme berechtigt, man könne ästhetisch hochstehende und komplexe Spiele verstehen, wenn man mal kurz in den Anfang hineingeschnuppert hat. Häufig genug gilt (oder gälte) denn eben doch, dass die Möglichkeit der sachgemäßen Analyse eines Videospiels nur dann gegeben ist, wenn die Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler, die diese Arbeit leisten möchten, zuvor eine eingehende Kenntnis des jeweiligen Spiels erworben haben, was die Funktionsweise der Mechaniken und das Kompositions-

60 In Bezug auf Videospiele, die dem Horrorgenre zuzurechnen sind, betont etwa Bernard Perron diesen Mangel. Vgl. Bernard Perron: Introduction. Gaming After Dark. In: ders. (Hg.): Horror Video Games. Essays on the Fusion of Fear and Play. Jefferson/London 2009, S. 3–13. Auch Martin Hennig erkennt ein Desiderat in der Auseinandersetzung mit einzelnen Videospielen; seines Erachtens geht es dabei jedoch um „vertiefende inhaltsanalytische Zugänge“. Martin Hennig: Spielräume als Weltentwürfe. Kultursemiotik des Videospiels. Marburg 2017, S. 32. Das von Benjamin Beil, Thomas Hensel und Andreas Rauscher herausgegebene Lehrbuch *Game Studies* verfügt über viele kleine Beispielanalysen, die jedoch aus meiner Sicht vorwiegend zur Illustration der in den jeweiligen Kapiteln behandelten theoretischen Ansätze dienen; das schmälert nicht ihren funktionalen Wert, markiert aber recht präzise die Grenze, die dem analytischen Engagement der Game Studies zumeist gesetzt ist. Vgl. Beil/Hensel/Rauscher (Hg.): *Game Studies*. Zu den wenigen Spielen, die in größerem Maßstab analytische Anstrengungen inspiriert haben, zählt übrigens *SHADOW OF THE COLOSSUS*, dem ich mich im folgenden Kapitel widmen werde; was daran liegen mag, dass dieses Spiel einerseits einen herausragenden Status als Kunstwerk einnimmt, andererseits recht überschaubar ist, was den Umfang betrifft.

prinzip des Weltenbaus ebenso einschließt wie beispielsweise die Entwicklung des Schwierigkeitsgrades, die affektive Pointierung der Narration, die audiovisuellen Rhythmen, die in der interaktiven Gestaltung des Spielverlaufs sich entfalten, oder die Formen der Gemeinschaftsbildung in etwaigen Multiplayer-Spielmodi.

Es handelt sich um einen Prozess der Einsenkung in ein Spiel als ästhetischen Gegenstand, der – um ein Beispiel aus der vorliegenden Studie zu wählen – bei einem Titel wie *DARK SOULS* gut und gerne dutzende, wenn nicht hunderte Stunden in Anspruch nehmen kann. Um es noch einmal zu unterstreichen: Je nachdem, welche Zielsetzung die analytische Anstrengung verfolgt, was die Fragestellung und die Ausrichtung des Unterfangens ist, mag sich dieser Prozess durchaus abkürzen lassen. Das ändert aber nichts daran, dass der Aufwand, der bei der Analyse eines Videospiels betrieben werden muss, sehr hoch zu veranschlagen ist; mag sein unverhältnismäßig hoch, wenn man zum Vergleich danach fragt, wie viel Zeit die Lektüre eines (durchschnittlich langen und komplizierten) Romans oder die (gegebenenfalls auch wiederholte) Sichtung eines Films veranschlagt.

Vor allem dann wird dieser Aufwand ein Problem, wenn Unklarheit darüber herrscht, ob die Ergebnisse der Analyse ihn rechtfertigen können. Soweit ich sehe, hat bis heute niemand den Versuch unternommen, eine systematische Methodik zur Analyse von Videospielen zu entwickeln.⁶¹ Das ist vielleicht auch nicht weiter verwunderlich, insofern das Videospiel, bezüglich seiner Gestaltungsprinzipien und der Rezeptionssituation, die es herstellt, mal dem Film und mal der Literatur zu ähneln scheint, dann wieder mit keinem von beiden Medien eine nennenswerte Ähnlichkeit aufweist, dafür aber die Spielerinnen und Spieler mitunter in eine Position versetzt, die jener gleicht, die man bei der Betrachtung eines Gemäldes oder gar dem kontemplativen Hören eines Musikstücks einnimmt.⁶²

Die theoretischen Schwierigkeiten, die mit der Analyse von Videospielen, und der Konzeption einer entsprechenden Methodik, einhergehen, sind also beträchtlich. Es wäre recht merkwürdig, wenn ich den Anspruch erheben wollte, im Handstreich die Lösung zu präsentieren. Eine Methodik zur Analyse von

⁶¹ Clara Fernández-Vara hat eine Einführung in die Analyse von Videospielen verfasst, die aber meines Erachtens keine medienspezifische Methodik entwickelt, insofern sie dezidiert auf textuelle Analysen abhebt. Vgl. Clara Fernández-Vara: *Introduction to Game Analysis*. New York/London 2015.

⁶² Damit ereignet sich im Videospiel das, was Georg Bertram „Intermedialität“ nennt, im Sinne eines echten „Zusammenspiels der Sinne“. Georg W. Bertram: *Kunst. Eine philosophische Einführung*. Stuttgart 2016, S. 97.

Videospielen bleibt ein wichtiges Desiderat der Forschung;⁶³ meinerseits möchte ich mich auf den Versuch beschränken, eine bereits voll entwickelte und oft erprobte Methode aus dem Bereich der Filmwissenschaft in heuristischer Perspektive auf das Medium Videospiel zu übertragen. Das heißt: Ob diese Übertragung schlüssig und produktiv ist, wird sich – wenigstens im Rahmen dieser Studie – nicht auf der theoretischen Ebene entscheiden. Vielmehr sollte sich der Gewinn des Ansatzes an den Analysen selbst, ihren Ergebnissen, erweisen. Des Weiteren will ich betonen, dass sich meine methodischen Überlegungen zuvörderst auf das Genre beziehungsweise den Modus Fantasy beziehen; daraus folgt nicht, dass sie jegliche Gültigkeit einbüßen würden, wenn sie beispielsweise auf ein *Escher Game* wie PORTAL oder einen Military-Shooter wie BATTLEFIELD V gerichtet wären. Wohl aber, dass sich meine Argumentation an der im ersten Kapitel dargelegten Genrepoetik und den auf den vorangegangenen Seiten entwickelten Thesen zum Verhältnis von Fantasy und Videospiel orientiert.

Was aber heißt das? Wenn die Annahme zutrifft, die besondere Kompetenz des Mediums Videospiel in Hinblick auf die Fantasy hänge damit zusammen, dass die Spielerinnen und Spieler in der Erkundung der jeweiligen fantastischen Welt sowohl die audiovisuelle Rhythmik als auch die spezifische Zeitlichkeit und mitunter sogar die Moralität der Entfaltung dieser Welt bestimmen – wenn dies also zutrifft, braucht es eine Methode, welche in der Lage ist, die raum-zeitlichen Konstruktionsprinzipien audiovisueller Bilder aufzuschließen. Wohlgemerkt: nicht, um sie ins Verhältnis zu einer vorgängigen oder gar vor-medialen Wirklichkeit zu setzen, sondern um die künstlerische Eigengesetzlichkeit der jeweiligen Weltentwürfe zu ergründen.⁶⁴ Sollte etwas an der zentralen These dieser Studie dran sein, der zufolge die Fantasy darauf zielt, eine Sehnsucht nach dem ganz Anderen als ästhetisches Gefühl zu gestalten, muss die Methode zudem dazu taugen, die Herstellung einer Spielerfahrung, eines Spielgenusses beschreibbar, greifbar, nachvollziehbar zu machen. Schließlich sollte

63 Andreas Rauscher und Willem Strank haben einen Band angekündigt, der über Methoden der Videospiel-Analyse unterrichten soll. Bedauerlicherweise war es mir nicht möglich, diesen Band vor Drucklegung der vorliegenden Studie zu rezipieren; es wird sich zeigen, inwieweit er dazu angetan ist, den geschilderten Missstand zu beheben. Vgl. Andreas Rauscher/Willem Strank (Hg): *Close Playing. Methoden der Videospiel-Analyse*. Wiesbaden 2020.

64 Man müsste meinen, dass kein Mensch auf den Gedanken käme, die Welten von Videospielen repräsentativ zu „lesen“. Doch dem ist nicht so. Wie ich im fünften Kapitel dieser Studie zu zeigen versuche, besteht ein Problem der Diskussion um die Gewalteinzenierungen des Mediums darin, dass die ideologiekritischen Ansätze dazu neigen, die „Inhalte“ von Videospielen – also das, was sie „darstellen“ – unmittelbar als Aussagen über die alltägliche Wirklichkeit zu interpretieren.

die Methode auch über eine Idee davon verfügen, worin die politische Relevanz der Kunst besteht; oder anders gesagt: was die genuin ästhetische Dimension einer Politik der Kunst sein mag. Dies ist unabdingbar, weil die Kritik an der Fantasy letztlich als politische Kritik sich darstellt. Wir haben bereits mehrfach gesehen, dass die Art und Weise, wie dieses Genre seine Welten, Figuren und Geschichten konstruiert, grundsätzlich im Verdacht steht, reaktionäre, totalitäre oder gar offen faschistische Neigungen zu befördern. Das Kategorische des Vorwurfs verlangt nach einer entsprechenden Antwort – und diese ist vor allem in einer methodischen Darlegung zu suchen, da es hier wesentlich um die Frage geht, inwiefern Kunst ein politisches Machen ist, und worin dieses Machen bestehen könnte.

Meines Erachtens erfüllt die von Hermann Kappelhoff entwickelte filmanalytische Methodik alle hier genannten Erfordernisse. Sie ist als Entsprechung zu der, ebenfalls aus Kappelhoffs Schriften hergeleiteten, erfahrungsästhetischen Genretheorie zu verstehen, die ich im ersten Kapitel skizziert habe. Das heißt, sie stellt einen Versuch dar – unter Bezugnahme vor allem auf die deleuzianische Filmphilosophie, die Neophänomenologie in der Tradition von Vivian Sobchack und Helmuth Plessners Konzept der „Ausdrucksbewegung“ – die audiovisuellen Bilder selbst als Modus des Denkens zu erfassen.

Ich will nun knapp erläutern, was aus meiner Sicht das Entscheidende an dieser Methodik ist, und inwiefern ihre Grundannahmen für die Arbeit mit dem Medium Videospiel von Relevanz sein könnten. Auch hier ist ein *caveat* angebracht. Kappelhoff hat seine Methode zur Analyse audiovisueller Bilder über viele Jahre hinweg entwickelt, dabei auch stetig weiterentwickelt – etwa als eMAEX-System (*electronically based media analysis of expressional movement images*)⁶⁵ – und in zahlreichen Aufsätzen und mehreren Monografien diskutiert. Meine Darstellung einiger Grundzüge dieser Methodik geht also notwendig mit Simplifizierungen einher. Was dieses Vorgehen rechtfertigt, so hoffe ich, ist seine pragmatische Nutzbarkeit. Es gibt nun mal, wie gesagt,

65 Selbiges „kombiniert ein systematisiertes filmanalytisches Vorgehen mit einer webbasierten Infrastruktur, die eine multimodale Aufbereitung analytischer Studien ermöglicht“. Kappelhoff: Genre und Gemeinsinn, S. 124. Vgl. auch: Hermann Kappelhoff/Jan-Hendrik Bakels/Hye-Jeung Chung/David Gaertner/Sarah Greifenstein/Matthias Grotkopp/Michael Lück/Christian Pischel/Cilli Pogodda/Franziska Seewald/Christina Schmitt/Anna Steininger: eMAEX. Ansätze und Potentiale einer systematisierten Methode zur Untersuchung filmischer Ausdrucksqualitäten. In: http://www.empirische-medienaesthetik.fu-berlin.de/media/emaex_methode_deutsch/eMAEX_-Ansaeetze-und-Potentiale-einer-systematisierten-Methode-zur-Untersuchung-filmischer-Ausdrucksqualitaeten.pdf?1401464494 [letzter Zugriff: 12.05.2020].

keine systematische Methodik zur Analyse von Videospielen, auf die man umstandslos zurückgreifen könnte. Wenn man das ästhetische Potenzial einzelner Spiele ergründen will, hat man also nur die Wahl, entweder (mehr oder weniger ausgewiesene) Methoden, die an anderen Gegenständen entwickelt wurden, auf dieses Medium zu übertragen oder gewissermaßen im Blindflug eine Methode als *work in progress* zu entwickeln, während man die analytische Arbeit unternimmt. Das erstgenannte Vorgehen ist sicherlich sinnvoller, da es den eigenen Ansatz transparent und mithin kritikfähig macht. Zumindest dann, wenn deutlich wird, auf welche Methode man sich bezieht und was man von ihr zu übernehmen sucht.

Was also möchte ich von Kappelhoffs Theorie übernehmen?⁶⁶ Beginnen wir mit dem Grundsätzlichen. Kappelhoff schlägt „einen methodischen Ansatz der Analyse audiovisueller Bilder“ vor, „der sich auf audiovisuelle Bilder als *Medien der Wahrnehmung* bezieht“.⁶⁷ Das heißt: „Medien, durch die zuallererst hergestellt wird, was wir allzu beiläufig als gegeben voraussetzen: die phänomenale Wirklichkeit, die wir als eine gemeinschaftlich geteilte Wirklichkeit erleben.“⁶⁸ In dieser Perspektive sind audiovisuelle Bilder nicht als „gegebene Repräsentationen“, sondern „als technische Modellierung historisch generierter Wahrnehmungsformen“ zu begreifen.⁶⁹ Aus diesen Annahmen ergeben sich einige weitreichende Schlussfolgerungen.

Kappelhoff erläutert:

Wir verstehen Filmgeschichte in diesem Sinne als eine Geschichte der Poetologien audiovisueller Bewegtbilder, die sich als Blaupausen für die Analysen verschiedenster medialer und institutioneller Ausdifferenzierungen audiovisueller Bewegtbilder nutzen lassen. Wir adressieren darin die Grundmuster eines Denkens in Bildräumen und Wahrnehmungsszenarien, das erst in der Aneignung audiovisueller Bewegtbilder im Prozess filmischer Rezeption hervorgebracht wird. D. h., wir begreifen die filmische Rezeption keineswegs als eine reproduzierende Aktivität, die nur wiederholend entschlüsselt, was im Film als (narratives) Sinngebilde mehr oder weniger strikt vorgegeben ist. Vielmehr gehen wir von einer Interaktion zwischen Rezipient und audiovisuellem Bewegtbild aus, einem konkreten Machen im

⁶⁶ Ich habe mich vor längerer Zeit an einer zusammenfassenden Darstellung der kappelhoff'schen Methode versucht, die ich damals als „Bildraum-Theorie“ bezeichnet habe; obgleich diese Darstellung – soweit ich sehe – im Wesentlichen noch immer gültig ist, schien es mir geraten, unter Bezugnahme auf die aktuellen Schriften Kappelhoffs einen neuen Anlauf zu unternehmen. Vgl. Daniel Illger: *Heim-Suchungen. Stadt und Geschichtlichkeit im italienischen Nachkriegskino*. Berlin 2009, S. 31–43.

⁶⁷ Hermann Kappelhoff: *Kognition und Reflexion. Zur Theorie filmischen Denkens*. Berlin/Boston 2018, S. 6 [Herv. i. O.].

⁶⁸ Kappelhoff: *Kognition und Reflexion*, S. 6.

⁶⁹ Kappelhoff: *Kognition und Reflexion*, S. 9–10.

Medienkonsum, das den sinnhaften Zusammenhang eines filmischen Bildes erst herstellt.⁷⁰

Und weiter heißt es:

Damit wird die Rezeption selbst als eine Form der Produktion, die rezeptive Aneignung audiovisueller Bewegtbilder als ein genuiner Akt des Herstellens avisiert. Wir sprechen deshalb von der Rezeption audiovisueller Bilder als einer *Poiesis des Filme-Sehens*.⁷¹

In der Perspektive der kappelhoffschen Methodik ist mit der „Poiesis des Filme-Sehens“ eine Aktivität der Zuschauerinnen und Zuschauer bezeichnet, die erst herstellt, was man gemeinhin unter einem „Film“ versteht. Die Poiesis des Filme-Sehens nämlich *„produziert Bild-Räume, in denen perzeptive Schemata, affektive Dynamiken, kognitive Konzepte und semiotische Prozesse in veränderlichen Konfigurationen aufeinander bezogen werden“*.⁷² Von wesentlicher Bedeutung ist nun zweierlei. Einmal die Feststellung, dass sich die Poiesis des Filme-Sehens weder „auf die Reproduktion der in audiovisuellen Bildern vorgegebenen perzeptiven oder kognitiven Schemata der Alltagswahrnehmung“ noch auch „auf einen bloßen Nachvollzug der semiotischen oder narrativen Logiken kulturindustrieller, journalistischer, künstlerischer oder genrepoetischer Konzepte und Inszenierungsweisen“ reduzieren lasse.⁷³ Zum anderen die These, dass in der Poiesis des Filme-Sehens „zwei Wahrnehmungsakte [...] konstitutiv miteinander verzahnt sind“.⁷⁴

Nämlich:

ein Sehen und Hören, das die technische Bildproduktion bestimmt und von dieser modelliert oder perpetuiert wird, sowie ein Sehen und Hören, das von Zuschauern als eigenes körperliches Erleben hervorgebracht werden muss, um die Sinnesdaten des audiovisuellen Materials in filmische Bilder zu transformieren.⁷⁵

Kappelhoff führt aus, dass beide Wahrnehmungsakte stets „in ein komplexes Gefüge sozio-ökonomischer, kultureller und politischer Bedingungen von Techniken, Konventionen, Vorbildern und kognitiven Operationen“, mithin „in eine gemeinschaftlich geteilte Weltsicht eingebettet und auf diese bezogen seien“,

⁷⁰ Kappelhoff: Kognition und Reflexion, S. 10. Das „Wir“, das Kappelhoff hier anführt, bezieht sich auf die Kolleg-Forschungsgruppe „Cinepoetics – Poetologien audiovisueller Bilder“, die er zusammen mit Michael Wedel leitet.

⁷¹ Kappelhoff: Kognition und Reflexion, S. 10 [Herv. i. O.].

⁷² Kappelhoff: Kognition und Reflexion, S. 14 [Herv. i. O.].

⁷³ Kappelhoff: Kognition und Reflexion, S. 14.

⁷⁴ Kappelhoff: Kognition und Reflexion, S. 14.

⁷⁵ Kappelhoff: Kognition und Reflexion, S. 14.

und zwar gleichviel, ob man die audiovisuellen Bilder „als dokumentarisch, fiktional oder künstlerisch experimentell“ klassifizieren möchte.⁷⁶

Auf dieser Grundlage kann er seine zentrale These formulieren:

Nicht die Filmproduktion per se, sondern der Kulturkonsum audiovisueller Bilder, die Poiesis des Filme-Sehens bringt den Diskurs filmischer Bilder als ein sozial, kulturell und historisch situiertes ‚Denken der filmischen Bilder‘ hervor.⁷⁷

Anders gesagt: „Der Diskurs filmischer Bilder ist als Produkt der Poiesis des Filme-Sehens zu analysieren und zu rekonstruieren.“⁷⁸ Oder noch pointierter: „Das Werk, in dem die Poiesis des Filme-Sehens ihr Ziel hat, ist das Denken filmischer Bilder.“⁷⁹

Wie nun können diese Überlegungen auf das Medium Videospiel übertragen werden? Zunächst das vermeintlich Selbstverständliche: Selbst wenn die Entwicklung der Hardware dafür sorgt, dass die grafischen Darstellungen aufwendig produzierter Videospiele mitunter eine fotorealistische Qualität annehmen – die Welten des Videospiel bleiben durch und durch künstliche und künstlerische Räume, die aus der Logik ihrer ästhetischen Konstruktionsprinzipien heraus begriffen werden müssen. Dann, und nur dann, lässt sich erfassen, inwieweit auch die technische Bildproduktion dieses Mediums ein Sehen und Hören modelliert und perpetuiert, das in dieser Modellierung und Perpetuierung eine Form der gleichermaßen affektiven wie reflexiven Selbst- und Weltwahrnehmung eröffnet, die so nur in der spezifischen ästhetischen Erfahrung, die mit dem jeweiligen Spiel einhergeht, zu haben ist. Das heißt: Videospiele erzeugen audiovisuelle Konfigurationen und Rhythmiken, die eine „gemeinschaftlich geteilte Weltsicht“ hervorbringen; zugleich sind es diese audiovisuellen Konfigurationen und Rhythmiken, die den Spielerinnen und Spielern erlauben, sich in der Spielerfahrung auf die solcherart gestaltete Weltsicht zu beziehen.

So gesehen sind Videospiele, nicht anders als Filme, „*Medien der Wahrnehmung*“, welche „die phänomenale Wirklichkeit, die wir als eine gemeinschaftlich geteilte Wirklichkeit erleben“ und gerne als gegeben voraussetzen, zuallererst herstellen. Und so gesehen kann man auch von einer „Poiesis des Videospiele-Spielens“ sprechen. Was das bedeutet, mag in der Tat deutlicher werden, wenn wir uns an die Thesen zum Verhältnis von Videospiel und Fantasy erinnern, die ich auf den vorangegangenen Seiten zu entwickeln versucht

⁷⁶ Kappelhoff: Kognition und Reflexion, S. 14.

⁷⁷ Kappelhoff: Kognition und Reflexion, S. 14.

⁷⁸ Kappelhoff: Kognition und Reflexion, S. 14.

⁷⁹ Kappelhoff: Kognition und Reflexion, S. 14.

habe. Vor dem Hintergrund der Überlegungen Kappelhoffs scheint es sinnvoll, dieses Verhältnis noch einmal anders zu perspektivieren. Vielleicht lässt sich sagen, dass die Welt des Videospiels, was ihre grundlegenden Koordinaten und allgemeinen Konstruktionsprinzipien betrifft, etwas Gesetztes ist, *prima facie* eine stabile Referenz der Spielerfahrung. Aber zugleich gestalten die Spielerinnen und Spieler diese Welt; mehr noch: In gewisser Weise bringen sie die Spielwelt erst hervor, indem sie ihr, vermittelt über die Handlungen des Avatars, eine Zeitlichkeit und mitunter eine Moralität verleihen. So können sie die audiovisuelle Rhythmik des Spiels in der Rhythmik ihres Spielens einer je spezifischen Modulation zuführen – und in diesem Sinne auch die eigene Spielerfahrung, den eigenen Spielgenuss bestimmen.

Das wäre eine Möglichkeit, sicher nicht die einzige, das Konzept einer Poiesis des Videospiele-Spielens annäherungsweise zu erfassen. Es mag sein, dass es etwas Wesentliches am Medium Videospiel, und der Praxis des Umgangs mit ihm, überhaupt beschreibt; jedoch realisieren sich in ihm gleichermaßen die Grundzüge einer Genrepoetik der Fantasy.

So weit, so gut. Doch wie steht es um die Politik? Wenn man die basalen Annahmen der skizzierten Methode ernstnimmt, hat das unmittelbar Konsequenzen bezüglich der Frage, was das Politische an der Kunst ausmacht.

Kappelhoff schreibt:

Die Bildräume audiovisueller Bewegtbilder werden von den Rezipienten körperlich erschlossen, sie werden verkörpert als seien es Wahrnehmungsfigurationen der Alltagsrealität – ohne mit der Alltagswahrnehmung identisch zu sein. [...] Die medial generierten Wahrnehmungsprozesse des audiovisuellen Bewegtbildes sind zuerst ein reales, physisch-sinnliches Erleben und werden dann in imaginäre Vorstellungen transformiert, denen man Bedeutung zuschreiben und Sinn abgewinnen kann.⁸⁰

Wie bereits ausgeführt, fasst die Poiesis des Filme-Sehens „die Interaktion der Rezipienten mit den audiovisuellen Bildern“ also als „Herstellungsprozess“; und die „repräsentationale Relation, der Wirklichkeitsbezug, ist ein genuin in diesem Prozess hergestelltes Produkt. Er bezieht sich stets auf eine fingierte Wirklichkeit.“⁸¹ Das heißt, in der Poiesis des Filme-Sehens – und dasselbe gilt wohl für die Poiesis des Videospiele-Spielens – vollzieht sich ein Denken

welches die Wahrnehmungsverhältnisse, d. i. die historisch-politischen, medialen und ästhetischen Bedingungen der Erfahrungswirklichkeit selbst reflektiert und manipuliert. Somit bringt die Poiesis des Filme-Sehens eine filmische Wahrnehmungswelt hervor, die

⁸⁰ Kappelhoff: Kognition und Reflexion, S. 54.

⁸¹ Kappelhoff: Kognition und Reflexion, S. 68.

sich als eine fingierte Wirklichkeit auf die alltägliche Erfahrungswirklichkeit bezieht, indem sie zu der gemeinschaftlich geteilten Alltagswelt in ein Verhältnis von Differenz und Vergleichbarkeit tritt.⁸²

In dieser Perspektive erhält die Frage nach der politischen Dimension audiovisueller Bilder eine spezifische Bedeutung. Sie meint dann nicht mehr den Versuch, die kinematografischen Bilder daraufhin zu untersuchen, inwieweit ihre Konstruktionen mit dem übereinstimmen, was die Straße, das Haus, der Baum, der Mann und die Frau in unserer Alltagswahrnehmung und für unser Alltagsbewusstsein bedeuten, oder, anders ausgedrückt, ob und inwiefern sie einer der ästhetischen Erfahrung vorgängigen Idee oder Fantasie von Wirklichkeit – oder eben dieser oder jener politischen Haltung gegenüber der Wirklichkeit – entsprechen. Vielmehr zielt sie nun darauf, in der Analyse der Abweichung des Bildes der Straße, des Hauses, des Baumes, des Mannes und der Frau von dem vermeintlich Bekannten das aufzudecken, worin die audiovisuellen Bilder etwas zur Anschauung bringen, was sonst nicht gesehen werden kann, und dem Denken damit neue Positionen, neue Räume und also Potenziale eröffnet:

Erst die ästhetische Transformation der äußeren Wirklichkeit hebt an den alltäglichen Erscheinungsformen eine spezifische Phantasmatik, eine unvermutete Bildlichkeit hervor. Sie lässt ein Bild entstehen, das nicht auf etwas zurückweist, was ohnehin bereits da ist. Vielmehr rückt dieses Bild die sinnlich-physische Realität ins Sichtbare, die den historischen Grund unserer Subjektivität ausmacht, die gesellschaftliche Form, als welche unsere subjektive Wahrnehmungs- und Empfindungsweise überhaupt erst erkennbar ist.⁸³

Wenn Kappelhoff recht hat, geht es also nicht an, die politische Analyse audiovisueller Bilder als Interpretation gegebener Sachverhalte oder repräsentierter Inhalte zu vollziehen. In Hinblick auf das Videospiel mag diese Einsicht besonders wichtig sein, da man in sehr vielen Spielen (und nahezu allen Fantasy-Spielen) nicht zuletzt damit beschäftigt ist, mit mehr oder weniger real gestalteten Waffen eine Unmenge an mehr oder weniger real gestalteten Feinden ums digitale Leben zu bringen. Etwas formelhaft könnte man sagen, dass sich die politische Dimension audiovisueller Analyse vielmehr dann erschließt, wenn man die jeweiligen Welten in ihrer Abweichung von der Alltagswirklichkeit – der raum-zeitlichen Eigengesetzlichkeit ihrer Konstruktion – zu bestimmen sucht und das so erfasste ästhetische Potenzial in einem nächsten Schritt auf soziale Konflikte, die Möglichkeiten und Grenzen spezifischer Gemeinschaftsentwürfe oder die Historizität der eigenen Gegenwart bezieht.

⁸² Kappelhoff: Kognition und Reflexion, S. 70.

⁸³ Hermann Kappelhoff: Realismus. Das Kino und die Politik des Ästhetischen. Berlin 2008, S. 63.

Aus Kappelhoffs Sicht, das sollte deutlich geworden sein, sind die Zuschauerinnen und Zuschauer der Fixpunkt dieser Bezugnahme: ihr leiblich-sinnliches Wahrnehmen; ihr Denken und Fühlen; die ästhetische Erfahrung, die sie in der Poiesis des Filme-Sehens in einem Wechselverhältnis mit dem jeweiligen audiovisuellen Medium für sich selbst gestalten oder machen. Letztlich ist es diese Zuschauerkonzeption, die den Anspruch begründet, dass Kunst, wie Kappelhoff schreibt, nicht verstanden werden darf „as an epiphenomenon of social reality, but as an aesthetic practice that is genuinely related to the political“.⁸⁴

Was genau bedeutet das? Im Rückgriff auf Rancières Konzepte der „Aufteilung des Sinnlichen“⁸⁵ und des „Unvernehmens“⁸⁶ führt Kappelhoff aus:

In the separate spaces of art Rancière sees a necessary prerequisite to giving language to the contingency of our world of the senses which allows for certain positions and relations without excluding others. In the spaces of separated sensibilities, art creates the possibility of such a dissensus without itself articulating it. It creates relations from which possibilities can emerge to speak from positions that are not provided for within the structure of sensuality in a given commonly shared world.⁸⁷

Auch diese Überlegungen lassen sich auf eine Idee vom Zuschauer (und vom Zuschauen) beziehen. Zumindest dann, wenn man Rancière folgt, der – in einem, durchaus programmatisch, *Der emanzipierte Zuschauer* betitelten Essay – das Verhältnis von Theateraufführung und Theaterzuschauer mit jener von Lehrmeister und Schüler vergleicht, zugleich fordert, das pädagogische Verhältnis neu zu denken oder gar umzukehren:

Zuschauer zu sein ist nicht der passive Zustand, den wir in Aktivität umwandeln müssten. Es ist unsere normale Situation. Wir lernen und wir lehren, wir handeln und wir wissen

84 Hermann Kappelhoff: *Poetics and Politics*. In: ders.: *The Politics and Poetics of Cinematic Realism*. New York/Chichester 2015, S. 1–25, hier: S. 2. Bei der zitierten Monografie handelt es sich um eine Übersetzung von Kappelhoffs „Realismus“-Buch. Das Kapitel „Poetics and Politics“ ist jedoch nur in dieser Ausgabe zu finden, weshalb ich es in englischer Sprache zitiere.

85 „„Aufteilung des Sinnlichen“ nenne ich jenes System sinnlicher Evidenzen, das zugleich die Existenz eines Gemeinsamen aufzeigt wie auch die Unterteilungen, durch die innerhalb dieses Gemeinsamen die jeweiligen Orte und Anteile bestimmt werden. Eine Aufteilung des Sinnlichen legt sowohl ein Gemeinsames, das geteilt wird, fest als auch Teile, die exklusiv bleiben. Diese Verteilung der Anteile und Orte beruht auf einer Aufteilung der Räume, Zeiten und Tätigkeiten, die die Art und Weise bestimmt, wie ein Gemeinsames sich der Teilhabe öffnet, und wie die einen und die anderen daran teilhaben.“ Vgl. Rancière: *Die Aufteilung des Sinnlichen*, S. 25–26.

86 Vgl. Jacques Rancière: *Das Unvernehmen*. Politik und Philosophie [1995]. Frankfurt a. M. 2002.

87 Kappelhoff: *Poetics and Politics*, S. 22.

auch als Zuschauer, die in jedem Augenblick das, was sie sehen, mit dem verbinden, was sie gesehen und gesagt, gemacht und geträumt haben. Es gibt überall Ausgangspunkte, Kreuzungen und Knoten, die uns etwas Neues zu lernen erlauben, wenn wir erstens die radikale Distanz, zweitens die Verteilung der Rollen und drittens die Grenzen zwischen den Gebieten ablehnen. Wir müssen nicht die Zuschauer in Schauspieler/Akteure verwandeln und Unwissende in Gelehrte. Wir müssen das Wissen anerkennen, das im Unwissenden am Werk ist und die Aktivität, die dem Zuschauer eigen ist. Jeder Zuschauer ist bereits Akteur seiner Geschichte, jeder Schauspieler, jeder Mann der Tat ist der Zuschauer derselben Geschichte.⁸⁸

Es geht Rancière also darum, „die etablierten Beziehungen zwischen *Sehen*, *Machen* und *Sprechen* neu zu formulieren“.⁸⁹ Für ihn ist ebendies die Bedeutung des Wortes „Emanzipation“: „Das Verwischen der Grenzen zwischen denen, die handeln, und denen, die zusehen, zwischen Individuen und Gliedern eines Kollektivkörpers.“⁹⁰

Ich denke, dass Kappelhoff einen sinnverwandten Begriff vom Zuschauer vertritt. In diesem Zusammenhang nimmt seine Vergleichsanalyse zwischen Leni Riefenstahls TAG DER FREIHEIT – UNSERE WEHRMACHT (D 1935) und Frank Capras PRELUDE TO WAR (USA 1942) eine paradigmatische Stellung ein. Sie ist auf die Einsicht gegründet, dass das, was wir Film nennen, letztlich nur „im Prozess des Verkoppelns von Bewegungsbild und Zuschauerkörper“ vorhanden ist; denn Film „ist nicht von dem Ereignis seines in Zuschauern sich verkörpernden Wahrnehmens, Fühlens und Denkens zu trennen“.⁹¹ Darum also realisiert sich Film nur als Zuschauererfahrung; und darum kann Kappelhoff sagen, dass sich die Frage nach der Politik eines Films „auf der Ebene der ästhetischen Verfahren und Inszenierungsweisen entscheidet“.⁹²

In der Flucht dieses Gedankens will ich zwei, zugegebenermaßen recht pointierte, Thesen formulieren. Zum einen: So, wie der Film den Zuschauer denkt, so denkt er Politik. Zum anderen: In der ästhetischen Erfahrung gibt der Film den Zuschauerinnen und Zuschauern die Mittel an die Hand, die Verfasstheit des Gemeinwesens, dessen Teil sie sind, zu reflektieren, und ebenso ihren Platz innerhalb dieses Gemeinwesens. Audiovisuelle Bilder machen also historisch-politische Weltverhältnisse greifbar. Das heißt: Die Zuschauerinnen und

⁸⁸ Jacques Rancière: Der emanzipierte Zuschauer [2008]. Wien 2009, S. 28.

⁸⁹ Rancière: Der emanzipierte Zuschauer, S. 30 [Herv. i. O.].

⁹⁰ Rancière: Der emanzipierte Zuschauer, S. 30.

⁹¹ Kappelhoff: Genre und Gemeinsinn, S. 75.

⁹² Kappelhoff: Genre und Gemeinsinn, S. 54. Es geht Kappelhoff hier um seine Deutung von Rortys „Sense of Commonality“; meines Erachtens ist es aber legitim, die zitierte Aussage auf den Politik-Begriff hin zu verallgemeinern.

Zuschauer machen Politik, indem sie zuschauen – da das Schauen vom Handeln nämlich nicht zu trennen ist.

Jedenfalls steht fest, dass aus Kappelhoffs Perspektive die Rezeption audiovisueller Bilder immer interaktiv ist; immer geht es um eine Poiesis aufseiten der Rezipierenden, die als Herstellung jener Bilder begriffen werden muss. Das gilt für den Hollywood-Blockbuster, den obskuren Experimentalfilm, den abendlichen Fernsehkrimi, die Talkshow und das Musikvideo – nicht anders wie für Videospiele; auch für solche, wohlgemerkt, die, wie etwa *DETROIT: BECOME HUMAN* (Quantic Dream, 2018), einen hohen kinematografisch Anteil haben oder die Bedeutung des Gameplays zugunsten der Narration herunterschrauben, wie die Spiele des Entwicklers Telltale Games. So gesehen ist der Unterschied zwischen „Zuschauen“ und „Spielen“ vielleicht nicht derart schwerwiegend, dass man von kategorial unüberbrückbaren Divergenzen der Rezeptionssituation ausgehen müsste.⁹³ Wenigstens ist das die Annahme, die den folgenden Analysen von Videospiele zugrunde liegt, welche dem Modus der Fantasy folgen.

Zum Status der Analysen und zur Spielauswahl

Die Politik eines Filmes findet also, mit Kappelhoff gesprochen, im verkörpernden Wahrnehmungsprozess der Zuschauerinnen und Zuschauer statt.⁹⁴ Daraus folgt, dass die entscheidende Frage, wenn es um die politische Einschätzung audiovisueller Medien geht, darin besteht, welche Zuschauerposition der Film,

⁹³ In diesem Zusammenhang sei noch einmal daran erinnert, dass auch Benjamin Beil die These vertritt, es sei durchaus angemessen die audiovisuellen Bilder von Film und Videospiel sowohl in theoretischer als auch in analytischer Perspektive vergleichend zu betrachten. Vgl. Beil: Genrekonzeppte des Computerspiels, S. 15; vgl. auch: ders.: First Person Perspectives. Point of View und figurenzentrierte Erzählformen im Film und im Computerspiel. Münster 2010.

⁹⁴ Mir scheint, dass Serjoscha Wiemer einen ähnlichen Ansatz verfolgt; „Videotechnologien“ stellen aus seiner Perspektive in erster Linie „Zeit- und Wahrnehmungstechnologien“ dar – es gehe hier um die „spezifische Abstimmung zeitlicher Relationen zwischen technischen Bildmedien und menschlicher Wahrnehmung“, wobei Wiemer die Zeit als Rohstoff versteht, „der moduliert und synthetisiert wird, um zeitliche Prozesse in Wahrnehmungsprozesse zu transformieren“. Denn: „Es ist nicht allein der Rezipient, der die Wahrnehmungsprozesse vollzieht, sondern die Videoapparatur selbst leistet Synthesen und Kontraktionen von Zeit.“ Serjoscha Wiemer: Videospiele als Zeitkristallisationsmaschinen. Aspekte einer temporalen Bildtheorie. In: Lars Grabbe/Patrick Rupert-Kruse/Norbert Schmitz (Hg.): Bildverstehen. Spielarten und Ausprägungen der Verarbeitung multimodaler Bildmedien. Marburg 2018, S. 136–161, hier: S. 137, S. 139 u. S. 140–141.

die Fernsehserie, der YouTube-Clip, die Nachrichtensendung in der ästhetischen Erfahrung konstruiert. Oder eben: welche Spielerposition ein Videospiel hervorbringt.⁹⁵

Wichtig ist freilich, dass dieser Ansatz nicht im Sinn eines Maßnahmenkatalogs oder einer Liste von Vorschriften verstanden werden darf. Was die Analyse leitet, ist zum einen die Poetik des jeweiligen Werks; zum anderen natürlich die konkrete Fragestellung. Es geht also weder um das Abhaken von Stichworten noch um die Wiederholung von theoretischen Formeln. Ganz im Gegenteil zielt die kappelhoffische Methode darauf, die audiovisuellen Gestaltungsformen selbst als Modus des Denkens zu erfassen; darauf also, raumzeitliche Entwürfe zu erschließen, um im Nachvollzug ihrer Bauprinzipien die eigene Film- oder Spielerfahrung als interpersonell wirksames affektpoetisches Kalkül zu rekonstruieren, das wiederum genuin ästhetische Welt- und Selbstverhältnisse greifbar macht. Meines Erachtens erwächst der Film- oder Spielgenuss nicht zuletzt aus dem häufig unbewussten und immer spannungsreichen Prozess, der damit einhergeht, die in der ästhetischen Erfahrung projizierten Welt- und Selbstverhältnisse auf die im „Ich“ angelegten – und zumindest potenziell steter Wandelbarkeit unterworfenen – Welt- und Selbstverhältnisse zu beziehen. Wobei die so entstehende Dynamik wohl sehr viel mit dem Gefühl von Lebendigkeit zu tun hat, das die gelungene Kunsterfahrung bereitet.

Ich hoffe, dass die folgenden Analysen diesen grundlegenden Annahmen entsprechen. Jedenfalls ist es keineswegs meine Absicht, die Spiele als Anschauungsmaterial für vorgefertigte Theoreme zu verwenden. Das betrifft sowohl die Genrepoetik als auch die Analysemethode. Zwar bemühe ich mich, immer wieder deutlich zu machen – mal mehr, mal weniger explizit –, inwiefern die einzelnen Spiele grundlegende Bestandteile einer Poetik der Fantasy, so wie sie sich mir darstellt, in je eigenen poetologischen Entwürfen aufgreifen und verwirklichen. Doch sind die Analysen von den Spielen her gedacht, nicht von der Genrepoetik. Ähnliches lässt sich in Bezug auf die verwendete Methode sagen: Ich werde die Analysen nicht (oder nur ausnahmsweise) an Kappelhoffs Theorien oder Begrifflichkeit rückbinden. In der Art ihre Durchführung sollten die Analysen selbst deutlich machen, inwieweit sich ihre Ergebnisse einer bestimmten Vorgehensweise verdanken

⁹⁵ Es stellt sich die Frage, wie eine solche Spielerkonzeption auf gängige Begrifflichkeiten der Game Studies bezogen werden kann, die das Verhältnis zwischen Spieler und Spielwelt theoretisch erfassen wollen, also etwa „Immersion“ oder „Involvement“. Diese Diskussion ist im Rahmen der vorliegenden Studie nicht zu leisten, weshalb ich auf eine systematische Nutzung der genannten Begriffe verzichte. Britta Neitzel bietet einen aktuellen Überblick zur „Immersion“- beziehungsweise „Involvement“-Diskussion; vgl. Neitzel: Involvement.

(was umgekehrt nicht heißen soll, dass die Methodik für Fehlschlüsse meinerseits haftbar wäre).

Auch der Status der Analysen ist von Fall zu Fall verschieden. Bei *SHADOW OF THE COLOSSUS* und *DARK SOULS* habe ich mich an umfassenden poetologischen Rekonstruktionen versucht. Dass beide Analysen recht lang geraten sind, muss den Erfordernissen eines solchen Unterfangens zugeschrieben werden. Die Ausführlichkeit der Betrachtungen zu *SHADOW OF THE COLOSSUS* und *DARK SOULS* ist aber auch einem gewissen explorativen Ehrgeiz geschuldet: Ich wollte zum einen überprüfen, ob es überhaupt möglich ist, Videospiele in einer poetologischen Perspektive zu analysieren; zum anderen wollte ich herausfinden, auch in Hinblick auf den Stand der Game Studies, ob der Aufwand derartiger Analysen durch ihre Ergebnisse gerechtfertigt ist. Aus meiner Sicht sind beide Fragen zu bejahen.

Die restlichen Spielbetrachtungen der vorliegenden Studie würde ich eher als analytische Skizzen bezeichnen. Sie sind auf ein je spezifisches Erkenntnisinteresse hin durchgeführt und nehmen sich die Freiheit, selbst wesentliche Aspekte zu ignorieren, sofern ihr Verständnis nicht unbedingt vonnöten ist, um die Leitfrage(n) der entsprechenden Analyse zu beantworten; die Poetik der jeweiligen Spiele soll also nicht ignoriert oder instrumentell überformt, wohl aber in einem bestimmten, thetisch vorgeprägten Ausschnitt beleuchtet werden.

Im Fall von *SKYRIM* und *THE BANNER SAGA* geht es mir, wie bereits erläutert, um das Verhältnis zwischen Spieler und Spielwelt; die Analysen von *THE LAST GUARDIAN*, *PYRE* und *HELLBLADE: SENNA'S SACRIFICE* fokussieren die Frage, welche Funktion der agonalen bis martialischen Auseinandersetzung bei der Konstruktion einer Spielerposition zukommen kann; meine Überlegungen zu *CONAN EXILES* schließlich wollen überprüfen, ob und wie die „Poetik der Barbarei“, die – so meine These – im Zentrum des Werkes von Robert E. Howard steht, sich im Medium des Videospieles zu verwirklichen vermag.

Vielleicht noch ein Wort zu der Spielauswahl. Zunächst habe ich mich auf Titel beschränkt, die in jüngerer Zeit erschienen sind. Dies aus mehreren Gründen: In Anbetracht der Tatsache, dass die ästhetische Wertigkeit des Genres Fantasy durchaus in Frage steht, schien es mir sinnvoll, Spiele zu analysieren, die vielleicht nicht repräsentativ, aber doch einigermaßen beispielhaft sind für das Entwicklungspotenzial dieses Genres im Medium Videospiele; Spiele also, die als ludische Kunstwerke gelten (vor allem *SHADOW OF THE COLOSSUS*), unverrückbare Bezugspunkte der Diskussion abgeben (vor allem *SKYRIM* und *DARK SOULS*) oder einfach sehr erfolgreich sind in ihrem jeweiligen Feld (*CONAN EXILES* als Multiplayer Online Survival-Game). Darüber hinaus wollte ich, im Rahmen des Tunlichen, auch eine gewisse Bandbreite von Spielentwürfen abdecken,

nicht zuletzt, was die industrielle Stellung der jeweiligen Titel betrifft, weshalb ein Triple-A-Blockbuster wie SKYRIM ebenso vertreten ist wie PYRE und HELL-BLADE, also verhältnismäßig unbekannte Independent-Titel. Schließlich habe ich mich bemüht, Spiele auszuwählen, die auf verschiedenen Plattformen verfügbar sind, um eine möglichst leichte Überprüfbarkeit meiner Ergebnisse zu gewährleisten – eine Ausnahme stellen hier die PlayStation-Exklusivtitel SHADOW OF THE COLOSSUS und THE LAST GUARDIAN dar, auf die ich allerdings aufgrund ihrer herausragenden künstlerischen Bedeutung nicht verzichten wollte.

Es versteht sich von selbst, dass meine Auswahl lückenhaft ist. Man hätte zweifellos obskure Fantasy-Spiele finden können als PYRE, und es gibt ganze Spieltypen oder Spielgenres, die ich nicht berücksichtigt habe, etwa die JRPG (also die *Japanese role-playing games*, die sich unter anderem durch eine bestimmte, vom Manga beziehungsweise dem Anime inspirierte Ästhetik auszeichnen). Vor allem finde ich bedauerlich, dass es mir nicht möglich war, Spiele wie ELEX und HORIZON ZERO DAWN ausführlicher zu berücksichtigen, da sie in ihren Weltentwürfen archaische und futuristische Zeitlichkeiten kombinieren und somit einen ganz eigenen, noch weitestgehend unverstandenen Modus der Fantasy gestalten.

Aber es ist wohl wenig sinnvoll, eine lange Liste der Versäumnisse zu erstellen; vielmehr hoffe ich, dass die Analysen, welche die vorliegende Studie strukturieren, in ihrem Zusammenwirken greifbar machen, was die besonderen Möglichkeiten des Mediums Videospiel sind, wenn es um die Fantasy geht.

Die Freiheit der „Abenteuerzeit“: THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

Die ELDER-SCROLLS-Spiele zielen darauf ab, wie Markus Engels feststellt, „dem Spieler größtmögliche Freiheiten in der Gestaltung des Spielprozesses“ zu gewähren.⁹⁶ Das gilt bereits für THE ELDER SCROLLS II: DAGGERFALL (Bethesda Softworks, 1996); es gilt ebenso für die Nachfolger THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND (Bethesda Game Studios, 2002), THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION (Bethesda Game Studios, 2006) und THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM. Vielleicht könnte man sagen, dass dieses Ansinnen den Kern der Poetik jener Spielereihe bildet. Wenn dem so ist, muss die Freiheit der Spielerinnen und Spieler sich unmittelbar

⁹⁶ Markus Engels: Vom Helden zum Mörder? Zur Herstellung einer „Atmosphäre des Mordens“ in THE ELDER SCROLLS V – SKYRIM. In: Christian Huberts/Sebastian Standke (Hg.): Zwischen|Welten. Glückstadt 2014, S. 117–152, hier: S. 133.

niederschlagen in der Ausgestaltung der Spielmechaniken und dem Gepräge der Spielwelt.⁹⁷ Und da die Freiheit des Spielers letztlich eine Freiheit gegenüber dem Spiel ist, muss sich, wenn Engels recht hat, in den ELDER-SCROLLS-Spielen auf exemplarische Weise eine bestimmte Idee der ludischen Fantasy realisieren. Jene nämlich, dass die Poiesis des Videospiele-Spielens, sofern es um dieses Genre geht, zunächst und vor allem eine Poiesis des Welt-Erlebens, des Welt-Genießens und sogar des Welt-Gestaltens ist. Die Spielwelt mag, wenn man so sagen kann, als digitales Reservoir vorhanden sein, aber sie ist nicht zuhanden; indessen erhält sie ihre Einheitlichkeit – als je einmalige und unwiederholbare Realisierung der in ihr angelegten ästhetischen Gesetzmäßigkeiten – erst in der Spielerfahrung, die eben kein passives Widerfahrnis ist, sondern etwas überaus Aktives; im kappelhoffschen Sinn ein Machen der Spielerinnen und Spieler.

Wir wollen sehen, ob sich diese These aufrechterhalten lässt, und was sie hinsichtlich des fünften Teils der ELDER-SCROLLS-Reihe bedeuten mag. Da trifft es sich, dass SKYRIM zu jenen Spielen zählt, die in der Forschung gerne herangezogen werden, wenn das Genre Rollenspiel, die ludische Fantasy oder die weltenbauenden Kompetenzen des Mediums Videospiel in Rede stehen. „A key function of ludic agency is the player’s ability to have embodied interactions in the game space“,⁹⁸ erklärt Lindsay Joyce – und offenbar ist SKYRIM ein Spiel,

97 Im Folgenden konzentriere ich mich, wie gesagt, auf das Verhältnis von Spieler und Spielwelt. Allerdings könnte man ebenso gut andere Aspekte des Spieldesigns heranziehen, um zu verdeutlichen, inwiefern SKYRIM nach Maßgabe der größtmöglichen Spielerfreiheit gestaltet ist. Franziska Ascher merkt etwa an, dass SKYRIM keine festgesetzten Klassen mit bestimmten Vorteilen und Nachteilen zur Auswahl stellt (was ihrer Meinung nach auf „einen Bruch mit herkömmlichen Rollenspielkonzepten“ hinausläuft), sondern den Spielerinnen und Spielern die Möglichkeit gibt, den Avatar in einer überaus vielfältigen Kombinatorik zu entwickeln. Franziska Ascher: Heldenkarrieren. Der SKYRIM-Avatar und sein narratives Potential. In: Paidia. Zeitschrift für Computerspielforschung, 07. Mai 2012, <http://www.paidia.de/heldenkarrieren/> [letzter Zugriff: 12.05.2020].

Hier ist ein Verweis auf die Forschung von Casey Hart am Platz, der mit empirischen Methoden untersucht hat, welches Verhältnis Spielerinnen und Spieler zu einem von ihnen gestalteten Avatar einnehmen. Harts Studie basiert auf SKYRIM, und wenn er zu dem Schluss kommt, „that players may be more likely to experiment with alternate self constructs in most aspects of personality, than to build and play avatars according to either actual self or ideal self constructs“, so erhebt sich die Frage, inwiefern die Freiheiten, die die ELDER-SCROLLS-Reihe gewährt, eine solche Spielerhaltung zumindest begünstigen – obgleich Harts Resultate auch in einer verallgemeinernden Perspektive plausibel erscheinen. Casey Hart: Getting into the Game. An Examination of Player Personality Projection in Videogame Avatars. In: Game Studies 17 (2017), H. 2, <http://gamestudies.org/1702/articles/hart>.

98 Lindsey Joyce: KENTUCKY ROUTE ZERO. Or, How Not to Get Lost in the Branching Narrative System. In: Matthew Wilhelm Kapell (Hg.): The Play Versus Story Divide in Game Studies. Critical Essays. Jefferson 2016, S. 17–27, hier: S. 20.

das diesen Umstand evident macht. Der Konnex zwischen Spielwelt und Avatar scheint dabei tatsächlich in einem Entwurf spielerischer Freiheit oder freiheitlichem Spielgenuss zu bestehen. Ebenso schlicht wie treffend heißt es bei Jonne Arjoranta: „Walking around the game world is an adventure, and the game encourages bold exploration.“⁹⁹ Bezogen auf Bethesdas Fantasy-Rollenspiele im Allgemeinen und SKYRIM im Speziellen formuliert Dan Whitehead einen ähnlichen Gedanken: „A huge part of the appeal of the ELDER SCROLLS series is the knowledge that you can set out in any direction and find *something* of interest.“¹⁰⁰ Oder noch einmal anders: „Bethesda RPGs are more about place than plot. They’re about roaming, poking around and seeing what happens, and the various quest lines are there to tug you in the direction of new places.“¹⁰¹

Die Spielerfreiheit erweist sich in SKYRIM (beziehungsweise der ELDER-SCROLLS-Reihe) also zunächst als eine Freiheit der Bewegung. Die Bewegungsfreiheit ist dabei an ein Versprechen geknüpft. Es ist das Versprechen an die Spielerinnen und Spieler, um Whitehead zu paraphrasieren, dass sie in jeder Himmelsrichtung, bei Sonnenschein und Schneesturm, im Wald und am Hügelhang, auf den höchsten Gipfeln und tief unter der Erde, in Ansammlungen ärmlicher Hütten ebenso wie in stolzen Städten, eine Geschichte, ein Abenteuer, kurzum: „*something* of interest“ finden werden.

Einmal mehr begegnen wir hier einer Reformulierung der Verheißung mythopoetischer Welten. Was für eine Welt aber ist es, in der wir uns bewegen, wenn wir SKYRIM spielen? Robert Baumgartner erläutert, welches Konzept der Welt des Spiels zugrunde liegt, indem er die Unterschiede zwischen DAGGERFALL, dem zweiten Teil der ELDER-SCROLLS-Reihe, und seinen Nachfolgern – MORROWIND, OBLIVION und SKYRIM – herausarbeitet:

Wie ihr Vorgänger DAGGERFALL bieten sie umfangreiche dreidimensionale Spielwelten, die mit Städten, Dörfern, Verliesen, Festungen, Ruinen, Bürgern, Monstern und umfangreicher Flora und Fauna ausgestattet sind. Der Vergleich mit DAGGERFALL eröffnet jedoch zugleich die erste Eigenheit: Im Gegensatz zum gemeinsamen Vorgänger sind die ‚world maps‘ trotz ihrer augenscheinlichen Größe erstaunlich klein: Die in MORROWIND geschaf-

⁹⁹ Jonne Arjoranta: Narrative Tools for Games. Focalization, Granularity, and the Mode of Narration in Games. In: Games and Culture 12 (2017), H. 7–8, S. 696–717, hier: S. 712.

¹⁰⁰ Dan Whitehead: THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM – DRAGONBORN review. We’re off to see the lizard. In: www.eurogamer.net, 07. Dezember 2012, <https://www.eurogamer.net/articles/2012-12-05-the-elder-scrolls-5-skyrim-dragonborn-review> [letzter Zugriff: 12.05.2020; Herv. i. O.].

¹⁰¹ Dan Whitehead: THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM – DAWNGUARD review. Morning glory? In: www.eurogamer.net, 27. Juni 2012, <https://www.eurogamer.net/articles/2012-06-27-the-elder-scrolls-5-skyrim-dawnguard-review> [letzter Zugriff: 12.05.2020].

fene Provinz von Vvardenfell besitzt (in reale Flächeneinheiten umgerechnet) eine Fläche von 24 Quadratkilometern, die Provinz Cyrodiil aus OBLIVION eine Fläche von ca. 41 Quadratkilometern, während die reine Oberflächenwelt von SKYRIM auf eine Fläche von ca. 37 Quadratkilometer [sic] kommt – dazu muss noch berücksichtigt werden, dass davon bis zu einem Viertel als Berggipfel oder Levelgrenzen nicht von Spielern betreten werden können.¹⁰²

Baumgartner stellt weiterhin fest, dass diese Maße verglichen mit jenen der Spielwelt von DAGGERFALL, die „fast 500.000 Quadratkilometer“ umfasst, „freilich winzig“ wirken, betont aber im selben Moment, dass die „reine Ausdehnung kein Ausschlusskriterium für eine atmosphärisch ‚gut‘ oder ‚schlecht‘ arbeitende Spielwelt“ sein könne.¹⁰³

DAGGERFALL kann jene „räumliche Expansion“ nämlich nur um den Preis „der Austauschbarkeit der meisten Orte“ erzielen: „Aufgrund des nicht anders zu bewältigenden Arbeitsaufwandes sind fast alle Dungeons, Städte und Bewohner von DAGGERFALL aus einem kleinen Inventar an Schablonen zufallsgeneriert und unterscheiden sich oft nur in wenigen Details voneinander.“¹⁰⁴ Bezogen auf die Welterfahrung hat diese „Austauschbarkeit“ den unerfreulichen Effekt, dass man „nur scheinbar“ von Ort zu Ort reist, da den einzelnen Lokalisationen eben das unverwechselbare Gepräge, oder, wie Baumgartner mit Gernot Böhme sagt, die „Atmosphäre“ fehlt.¹⁰⁵ Die Entwickler von Bethesda haben die latente Beliebigkeit der Spielwelt von DAGGERFALL offenbar als Problem erkannt; jedenfalls sind die drei Folgespiele der ELDER-SCROLLS-Reihe, was die Weltgestaltung betrifft, dadurch gekennzeichnet, dass sie „die expansive Raumstrategie ihres Vorgängers massiv abgewandelt haben“.¹⁰⁶

102 Robert Baumgartner: Ankunfts Momente. Die Vermittlung von Atmosphäre in Rollenspielen am Beispiel der ELDER SCROLLS-Reihe. In: Huberts/Standke (Hg.): Zwischen|Welten, S. 71–113, hier: S. 84. Übrigens geht Baumgartner von einer ähnlichen These aus wie ich, betont er doch, dass die Räume des Videospiele „nicht nur als narratologisch vermittelte Zeichenkonstrukte“ existieren, „sondern (besonders nach der Einführung leistungsfähiger Hardware) auch als interaktive dreidimensionale Raumsimulationen, die von Spielern – vermittelt durch den Avatar – erkundet und beeinflusst werden können“. Baumgartner: Ankunfts Momente, S. 72.

103 Baumgartner: Ankunfts Momente, S. 84.

104 Baumgartner: Ankunfts Momente, S. 79–80.

105 Vgl. Baumgartner: Ankunfts Momente, S. 81. In dem zitierten Aufsatz legt Baumgartner eine kritische Lesart von Böhmies Atmosphärenbegriff vor, den er durchaus produktiv auf das Medium Videospiele bezieht. Vgl. Gernot Böhme: Ästhetik. Vorlesungen über Ästhetik als allgemeine Wahrnehmungslehre. München 2001. Vgl. auch: ders.: Atmosphäre. Essays zur neuen Ästhetik. Berlin 2013.

106 Baumgartner: Ankunfts Momente, S. 84.

Baumgartner fährt fort zu erläutern, dass es im Design von DAGGERFALL die „erkennbare Anstrengung“ gegeben habe, „eine fiktionale Fantasywelt primär durch das Faktum ihrer im Vergleich zur Realität maßstabsgetreuen Abbildung als ‚Territorium‘, als Raumeinheit mit einer ‚realistischen‘ Ausdehnung und Bevölkerung, als glaubwürdig darzustellen“.¹⁰⁷ Im Gegensatz dazu streben MORROWIND, OBLIVION und SKYRIM danach, ihre vergleichsweise kleinen, handgestalteten Welten mit möglichst vielen Örtlichkeiten zu füllen, die ein individuelles, unverwechselbares Gepräge aufweisen,¹⁰⁸ sodass die entsprechenden Provinzen – Vvardenfell, Cyrodiil oder eben Skyrim –, sich anfühlen wie über viele Jahrzehnte oder gar Jahrhunderte aus der Tiefe einer halb in mythischem Nebel verborgenen Geschichtlichkeit erwachsene Topografien, die Krieg und Frieden, Epochen des Wohlstands ebenso wie bittere Not und Seuchen erlebt haben. Und die, in ihrer historischen, klimatischen und geologischen Bedingtheit, eine Heimat für verschiedene Rassen und Spezies, natürliche und übernatürliche Geschöpfe darstellen, die sehr verschiedenen Lebensweisen anhängen, unterschiedlichste Kulte und Bräuche pflegen – so die Entwicklungsgesetze jener Welten sie in den Stand gebracht haben, dergleichen zu tun –, und denen gar keine Wahl bleibt, als eine oftmals prekäre Nachbarschaft zu pflegen.

In THE ELDER SCROLLS III–V ist diese Nachbarschaft insofern besonders prekär, als die Welten der drei Spiele „bis zur Grenze der Glaubwürdigkeit mit Monumenten und erkundbaren Orten“ gefüllt sind.¹⁰⁹

Baumgartner führt aus:

Jede der Welten beherbergt Dutzende von (Klein-)Städten und Dörfern und zahlreiche erforschbare Dungeons in Form von verlassenen Minen und Festungen, Schiffswracks, Ruinen, verfallenen Schreinen, Mausoleen und Höhlen. SKYRIM allein enthält 186 solcher Dungeons, ergo mindestens fünf Festungen/Minen/Banditenlager etc. pro Quadratkilometer. Zusammen mit Städten, Gehöften, Armeelagern und anderen ‚zivilisierten‘ Orten sowie natürlichen Raumkonstellationen wie Seen, Wasserfällen oder Bergen erscheinen die Welten der drei Titel damit bis zum Bersten gefüllt mit Orten und Objekten.¹¹⁰

Die Spielerinnen und Spieler wandern also „durch eine Landschaft, die scheinbar aus sonst in ihrer Seltenheit einmaligen Naturwundern und historischen Artefakten zusammengesetzt ist“; und dasselbe Prinzip, so Baumgartner weiter, liege „der klimatischen und biologischen Diversität der extrem kleinen Flächen“ zugrunde:

¹⁰⁷ Baumgartner: Ankunfts Momente, S. 84.

¹⁰⁸ Vgl. Baumgartner: Ankunfts Momente, S. 85.

¹⁰⁹ Baumgartner: Ankunfts Momente, S. 85.

¹¹⁰ Baumgartner: Ankunfts Momente, S. 85–86.

so wird in SKYRIM Taiga nach wenigen Kilometern von dunklen Nadelwäldern ersetzt, welche wiederum bald darauf herbstlichen Birkenhainen und sanften Hügeln weichen. In der Realität jedoch sind diese Übergangszonen meist hunderte von Kilometern voneinander entfernt.¹¹¹

Zusammengenommen erlauben es Baumgartners Anmerkungen, die der Weltkonstruktion von SKYRIM (wie wohl auch von MORROWIND und OBLIVION) zugrundeliegende Idee von Spielerfreiheit zu bestimmen. Sie rührt daher, dass die Spielerinnen und Spieler keine Entscheidung treffen müssen; oder, vielleicht richtiger gesagt, daher, dass die unendlich vielen Entscheidungen, die sie im Lauf der Zeit treffen, sich nicht zu einer unwiderruflichen Grundentscheidung summieren: Wer nach Süden geht, kann jederzeit umdrehen, um nach Norden zu gehen; wem ein Dungeon zu schwer erscheint, kann ihn jederzeit verlassen, um später wieder zurückzukehren und sich einstweilen dem Banditenlager im angrenzenden Sumpf oder dem verfallenen Turm auf der nahen Hügelkuppe zuwenden. Für gewöhnlich ändert sich weder etwas an der Zugänglichkeit der Orte noch an dem, was sie für die Spielerinnen und Spieler bereithalten.¹¹²

Ein ähnliches Prinzip bestimmt die Zeitlichkeit der Erkundung: Auch abgesehen von der Schnellreisefunktion, die es ermöglicht, einmal entdeckte Orte von jedem (im Freien gelegenen) Punkt der Karte in Sekundenschnelle (beziehungsweise der Dauer eines Ladebildschirms) zu erreichen, sind die Entfernungen in der Provinz Skyrim – sozusagen dem skandinavischen Zipfel des Fantasy-Kontinents Tamriel – nicht solcherart gehalten, dass die Entscheidung, beispielsweise das Gebiet um die an der Nordküste gelegene Stadt Dawnstar zu bereisen, nicht jederzeit wieder rückgängig gemacht werden könnte, wenn man plötzlich zu dem Schluss kommt, dass man doch lieber zuerst Riften in der südöstlichen Ecke der Karte besuchen möchte.

Ganz allgemein kann es – aufgrund der von Baumgartner beschriebenen Verdichtung in der Weltgestaltung – leicht geschehen, dass die Spielerinnen und Spieler ihren Abenteuern eine Zeitlichkeit angedeihen lassen, die im permanenten Treffen und Revidieren von Entscheidungen besteht: Unterwegs zu einem Grabmal, in dem ein wertvolles Schwert verborgen sein soll, stoßen sie auf eine einsame Waldeshütte, die sie unwiderstehlich anzieht. Dann mag es sich so ergeben, dass sie in besagter Hütte den Durchgang zu einem weitläufigen, höhlenartigen Diebesversteck entdecken. Und wenn sie schließlich

¹¹¹ Baumgartner: Ankunfts Momente, S. 86.

¹¹² Freilich gibt es Orte, die im Lauf der Handlung zerstört werden können, wie etwa das Versteck der Dark Brotherhood in der Nähe von Falkreath, oder nur im Rahmen von bestimmten Questen erreichbar sind, etwa die hoch in den Velothi Mountains gelegenen Ruinen des Drachentempels von Skuldafn.

sämtliche Diebe ins Jenseits befördert und alle Winkel des Verstecks erkundet haben, sind sie vielleicht derart schwer beladen mit Waffen, Rüstungsteilen, Tränken, Büchern, Schriftrollen und Schmuckstücken, dass sie sich entschließen, erstmal die nächste Stadt aufzusuchen, um einen Teil der Beute zu verkaufen. In der örtlichen Schenke geraten sie dann zufällig in ein Gespräch mit einem Fremden, der sie zu einem Trinkwettbewerb auffordert – und plötzlich verlieren sie das Bewusstsein und finden sich viele Meilen entfernt an einem Ort wieder, den sie nie zuvor gesehen haben ... Möglicherweise wird sich ein Spieler, dem dergleichen geschieht, erst ein Dutzend Stunden später an dieses wertvolle und mächtige Schwert erinnern, das er doch längst in seinen Besitz hatte bringen wollen.

Mir scheint, dass die Zeitlichkeit, die SKYRIM gestaltet – beziehungsweise der Modus von Zeitlichkeit, den das Spiel den Spielerinnen und Spielern zur Gestaltung anbietet –, dem Chronotopos der „Abenteuerzeit“ ähnelt. Zuvörderst am antiken Roman, etwa *Leukippe und Kleitophon* von Achilleus Tatios (2. Jhd. n. Chr.), entwickelt Bachtin die „Abenteuerzeit“, und „in ihrem Inneren“ ist sie seines Erachtens wie folgt beschaffen:

„Plötzlich“ und „gerade“ – diese Wörter charakterisieren am besten diese ganze Abenteuerzeit, die ja allgemein dort beginnt und in ihre Rechte tritt, wo der normale und pragmatisch oder kausal begriffene Gang der Ereignisse abreißt und der *reinen Zufälligkeit* mit ihrer spezifischen Logik Platz macht. Diese Logik besteht in einer zufälligen *Kongruenz*, d. h. in einer *zufälligen Gleichzeitigkeit*, und in einer zufälligen *Inkongruenz*, d. h. einer *zufälligen Ungleichzeitigkeit*. Hierbei ist auch das „Früher“ oder „Später“ dieser zufälligen Gleichzeitigkeit und Ungleichzeitigkeit von grundlegender und entscheidender Bedeutung. Geschehe irgendetwas nur eine Minute früher oder später, d. h., wäre eine bestimmte zufällige Gleichzeitigkeit oder Ungleichzeitigkeit nicht vorhanden, so ergäbe sich auch keinerlei Sujet, und der Roman wäre gegenstandslos.¹¹³

In SKYRIM lässt sich namentlich das Verhältnis zwischen Spieler und Spielwelt, was die Dynamik der Erkundung betrifft, als „Abenteuerzeit“ beschreiben. Um bei dem skizzierten Beispiel zu bleiben: Vielleicht hätten wir uns gar nicht für die Hütte im Wald interessiert, wenn wir nicht des Abends an ihr vorbeigekommen wären, sie also im idyllischen und zugleich geheimnisvollen Dämmerlicht der sinkenden Sonne erblickt hätten. Und vielleicht wären wir nie auf den Gedanken gekommen, uns auf die Zecherei einzulassen, wenn wir nicht den Eindruck gehabt hätten, dass unser Held oder unsere Heldin nach erfolgreichem Verkauf einiger Beutestücke in Feierlaune sein könnte.

¹¹³ Michail M. Bachtin: Chronotopos [1975]. Frankfurt a. M. 1986, S. 15 [Herv. i. O.].

Weil man in SKYRIM stets die Freiheit hat, zwischen Dutzenden verschiedener Handlungsoptionen auszuwählen, gibt es eine Willkür und Zufälligkeit in allem, was die Spielerinnen und Spieler tun. Zugleich brauchen diese Willkür und Zufälligkeit eine bestimmte Taktung, müssen im Rhythmus des „Plötzlich!“ und „Gerade!“ sich ereignen, damit Geschichten, also Verwicklungen und Verstrebungen von Ereignissen, zustande kommen. Es ist der Zufälligkeit willkürlicher Entscheidungen geschuldet, dass dieser Spieler oder jene Spielerin die Welt von SKYRIM in ihrem Erleben so und nicht anders ausgestaltet, doch bedarf diese Zufälligkeit der Präzision des Ungewissen und Unplanbaren, die im Einschwingen auf einen audiovisuellen Rhythmus hervortritt, welcher wiederum im Zusammenwirken zwischen Spielwelt und Spieler sich herausbildet. Versteht man den Chronotopos, nach Bachtins sicher etwas unbefriedigender Definition, als den „grundlegenden wechselseitigen Zusammenhang“ von „künstlerisch erfaßten Zeit-und-Raum-Beziehungen“,¹¹⁴ so kann man sagen, dass die „Abenteuerzeit“ eine Potenzialität der Spielerfahrung von SKYRIM bezeichnet, die zu ihrer Realisierung freilich auf die Bereitschaft der Spielerinnen und Spieler angewiesen ist, die Welt im beschriebenen Sinn zu gestalten.

Das wäre also eine Art, die Freiheit zu beschreiben, welche damit einhergeht, dass sich die Verheißung der mythopoetischen Welt im Medium Videospiel erfüllt: Es ist eine Freiheit, die bestimmte Konzepte, eine Welt zu gestalten, einen Avatar zu entwerfen, eine Geschichte zu erzählen, in einer Idee von Bewegung zusammenschließt.

Zugleich jedoch gibt uns die ELDER-SCROLLS-Reihe auch die Freiheit, jene Potenzialität ungenutzt zu lassen. Mir scheint, dass sich namentlich die Schnellreisefunktion als falscher Freund erweisen kann. Selbstredend wird sie fast jeder Spieler früher oder später nutzen, um Zeit zu sparen. Nutzt man sie aber zu häufig, verlässt sich gar ausschließlich auf die Möglichkeit, innerhalb weniger Augenblicke von einem Ende der Karte ans andere zu gelangen, so löst sich die Spielwelt in Abstraktionen auf, und der Spielprozess selbst wird zu einer Folge von Erledigungen und abzuhakenden Aufgaben. Dann gibt es kein Zusammenwirken einer „zufälligen Kongruenz“ mit einer „zufälligen Inkongruenz“ mehr, sondern nur noch die Linearität einer mechanistischen Erfüllungslogik, welche die Unberechenbarkeit der paradoxen und aufregenden „Abenteuerzeit“ in eine Art neoliberalen Selbstoptimierungsprogramm für Helden und angehende Weltretter verkehrt, die immer noch eine Queste mehr erledigen, noch eine Stufe höher steigen wollen, und eine derartige Progression als Letztbegründung ihres Spielens begreifen.

114 Bachtin: Chronotopos, S. 7.

Ich will nicht sagen, dass ein solches Spielen ‚verfehlt‘ ist. In seiner Anlage hält SKYRIM eine Vielzahl konkurrierender Möglichkeiten bereit, die Spielerfahrung zu gestalten. Allerdings scheint mir, dass das Spiel seine Poetik nur dann vollgültig erfüllen kann, wenn die Spielerinnen und Spieler ganz bestimmte – und sehr schlichte – „embodied interactions in the game space“ vollziehen: Es gilt, die Spielwelt zu durchwandern (oder zu durchreiten) und dabei, immer wieder aufs Neue, dem Rhythmus der „Abenteuerzeit“ als einem Modus der Welterschließung den Takt zu geben.

Was aber sind die Grenzen der Welt, die man sich solcherart erschließt? Anders gesagt: Nutzen sich die Möglichkeiten, in einer digitalen Provinz von weniger als 40 Quadratkilometern die Freiheit der „Abenteuerzeit“ zu realisieren, nicht allzu schnell ab? Tatsächlich erkennt Paul Martin das Problem der ELDER-SCROLLS-Reihe darin, dass die Spiele, in den grundlegenden Bauprinzipien ihrer Welten, ein Versprechen machen, das sie letztlich nicht erfüllen können.

Er schreibt:

Once we have put in enough hours to have reached the game's final cut-scene we have encountered the invisible walls of the oceans and mountains – Tamriel is bounded and we have seen the boundaries. We have noted the repetitions involved in the design of dungeons. The minor cities have been comprehended as uniform content – guilds, shops, residences, cathedral and castle – with variations in arrangement and architecture. The plains of OBLIVION have been understood as a set of half a dozen repeating worlds. In short, the awesome breadth of Tamriel has been transformed over the course of the game to a set of discrete, manageable spaces. Unlike in comparable epic films, in which each landscape shot presents as the sublime, once the player is allowed to walk the fields – and outside the sublimely framed shot – the sense of grandeur can no longer be sustained, or at least it can only be sustained fitfully.¹¹⁵

Zwar beziehen sich diese Ausführungen zuvörderst auf OBLIVION, den vierten Teil der Reihe, doch lässt sich Martins Kritik ohne weiteres auf MORROWIND oder SKYRIM übertragen. In dieser Perspektive kann man also sagen: Schneller, als es uns lieb ist, entpuppt sich die vermeintliche Grenzenlosigkeit der Spielwelt als Illusion, und die erhabenen Landschaften von Vvardenfell, Cyrodiil oder Skryim schrumpfen auf die Maße eines wohlgepflegten Schrebergartens zusammen – und erscheinen dann auch ebenso aufregend und gefährlich wie ein solches Gärtchen.¹¹⁶

¹¹⁵ Paul Martin: The Pastoral and the Sublime in ELDER SCROLLS IV: OBLIVION. In: Game Studies 11 (2011), H. 3, <http://gamestudies.org/1103/articles/martin>.

¹¹⁶ Tatsächlich greift Martin selbst zu diesem Bild. Über die Spielwelt von OBLIVION schreibt er: „It does not extend beyond the horizon but is bounded on all sides. It is not as you find it, but carefully arranged and ordered. It is not, like the wilderness, a sublime chaos, but, like the garden, a picturesque design.“ Martin: The Pastoral and the Sublime in ELDER SCROLLS IV: OBLIVION.

Diese Kritik hat sicherlich etwas für sich. Zugleich jedoch ist sie auf Voraussetzungen gegründet, die man nicht unbedingt teilen muss. Und das in mehrfacher Hinsicht. So scheint mir keineswegs ausgemacht, dass der Genuss einer Fantasy-Spielwelt notwendigerweise an die Grandezza der Überwältigungsästhetik gebunden ist. Als Modus der Spielerfahrung betrachtet, liegt etwas durchaus Gewöhnliches in der „Abenteuerzeit“; es ist die Alltäglichkeit des Heldendaseins, die darauf hofft, dass sich in der Fülle beliebiger Entscheidungen die Wirkmacht des „Jetzt!“ und des „Gerade!“ realisiert. Dass dergleichen sich zuträgt, ist eben weniger an bestimmte Raum-Qualitäten gebunden (etwa die endlose Weite einer unerforschten Ebene), als vielmehr an Zeit-Qualitäten, in denen sich der Raum auf eine bestimmte Weise erschließt, weshalb die Verheißung der Mythopoesie in (beispielsweise) dem fünfzigsten verfallenen Turm eine Aktualisierung erfahren kann.¹¹⁷ Der Turm mag von Dieben oder Nekromanten bewohnt sein; vielleicht ist er auch einfach leer – der Zauber besteht nicht in der Großartigkeit der zu enthüllenden Geschichte oder dem Spektakulären der Erkundung, sondern darin, dass diese oder jene Handlung, in aller zufälligen Notwendigkeit, an diesen oder jenen zufällig-notwendigen Ort geführt hat. Das Versprechen der „Abenteuerzeit“ besteht also im Rhythmus der Welterkundung selbst. Vielleicht kann die Erkundung dieses von ihr selbst gegebene Versprechen nicht immer einlösen; es wird aber eben auch nicht gebrochen, sondern erneuert sich gleichsam auf Schritt und Tritt.

Abgesehen davon betrachtet Martin die Welten der ELDER-SCROLLS-Reihe in einer sehr eingeschränkten Perspektive: nämlich als das, was sie faktisch darstellen. Die quantifizierbaren Ausmaße einer Spielwelt sind indessen, es sei noch einmal unterstrichen, nicht mit ihren Erfahrungspotenzialen gleichzusetzen. Zweifellos rührt die Sehnsucht nach dem Horizont daher, dass er, ebenso wie das Ende des Regenbogens, weder erreicht noch berührt noch erschlossen werden kann. Aber das heißt doch auch, dass diese Sehnsucht gerade aus der Erfahrung einer ebenso unsichtbaren wie unüberschreitbaren Grenze erwächst;

¹¹⁷ Marc Bonner bringt ein vergleichbares Argument vor, wenn er – unter Bezugnahme auf die von Deleuze und Guattari entwickelten Kategorien des „glatten“ und des „gekerbten“ Raumes – schreibt: „Dabei ist die Modularität und Variabilität der gekerbten Wildnis, ihr Rhythmus in Form der linearen und zyklischen Wiederholungen ausschlaggebend für die Illusion von Weite, Wildheit und Freiheit.“ Marc Bonner: Die gekerbte Wildnis. Inszenierungen vermeintlich unberührter Umwelt in digitalen Spielwelten. In: *Paidia. Zeitschrift für Computerspielforschung*, 28. Februar 2018, <http://www.paidia.de/die-gekerbte-wildnis-inszenierungen-vermeintlich-unberuehrter-umwelt-in-digitalen-spielwelten/> [letzter Zugriff: 12.05.2020]. Vgl. auch: Gilles Deleuze/Félix Guattari: 1440. Das Glatte und das Gekerbte [1980]. In: Jörg Dünne/Stephan Günzel (Hg.): *Raumtheorie. Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaft*. Frankfurt a. M. 2006, S. 434–445.

was jenseits dieser Grenze liegt, ist und bleibt unverfügbar. Anders gesagt: Die Limitationen der Spielwelt selbst können ihr Gegenteil, die Unermesslichkeit, in sich schließen und ahnungsweise erfahrbar machen.

Franziska Ascher gibt ein schönes Beispiel dafür, was das bezogen auf SKYRIM bedeutet:

Während ihres Umherstreifens loten die Spieler gerne auch einmal die Grenzen der Spielwelt aus, was typisch für Paidia ist. Was aber wollen sie da, wo laut Karte die Welt zu Ende ist? Geht es ihnen darum, das graue Nichts jenseits der Spielwelt zu erblicken und damit einen End-of-the-World-Schock zu provozieren? Keineswegs – sie versuchen einen Blick auf die Länder Morrowind, Cyrodiil oder Hammerfell zu erhaschen, die Schauplätze frühere [sic] ELDER SCROLLS-Titel waren. Und die Entwickler geben sich keine Blöße: Man sieht ihn tatsächlich, wenn man von der richtigen Stelle aus nach Osten schaut – den großen Vulkan Vvardenfell, der im roten Jahr Morrowind verwüstete und tausende Dungeonen zur Flucht nach Himmelsrand zwang. Hier geht es ganz offensichtlich nicht darum, ein paar schlecht aufgelöste graue Zacken zu sehen – hier geht es um die Intertexte und die Narration von SKYRIM. Genannte Zacken sind nämlich derart narrativ aufgeladen, dass ihr konkretes Aussehen vollkommen nebensächlich wird.¹¹⁸

Wobei nicht nur die grafische Güte der grauen Zacken „vollkommen nebensächlich“ ist; vielleicht kommt es nicht einmal darauf an, ob man tatsächlich andere ELDER-SCROLLS-Titel gespielt hat und also weiß, was der Vulkan Vvardenfell intertextuell oder narrativ zu bedeuten haben mag. Die schiere Tatsache, dass da etwas jenseits der Spielwelt aufscheint, was zugleich als Teil oder Verlängerung der Spielwelt sich darbietet, mag die Grundidee der mythopoetischen Welt – Geschichten bringen neue Geschichten hervor, wie auch jede Geschichte in sich potenziell unbegrenzt viele weitere Geschichten birgt – als Spielerfahrung greifbar machen. Außerdem: Ist denn wirklich gewiss, dass der Vulkan unerreichbar bleiben muss? Schließlich erlaubt es uns die SKYRIM-Erweiterung DRAGONBORN (Bethesda Game Studios, 2012), mit der (eigentlich Morrowind zugehörigen) Insel Solstheim einen außerhalb der Weltkarte des Hauptspiels gelegenen Ort zu bereisen. Und wer kann schon mit Sicherheit sagen, welche Geheimnisse sich in einer Welt verbergen, die allein 186 (gestalterisch zugegebenermaßen repetitive) Dungeons bereithält?

Und dann gibt es in SKYRIM ja noch eine schwindelerregende Zahl von Büchern zu entdecken: politische, historische oder militärische Abhandlungen, philosophische, alchemistische und religiöse Traktate, Lyrikbände, Sagen, Märchen, Erzählungen ... hunderte von Seiten, die die Spielerinnen und Spieler, so

¹¹⁸ Franziska Ascher: Immersion. Die Faszinationskraft virtueller Welten. In: Paidia. Zeitschrift für Computerspielforschung, 27. August 2012, <http://www.paidia.de/immersion/> [letzter Zugriff: 12.05.2020].

sie genügend Muße mitbringen, allesamt lesen können. Nicht nur, dass diese Bücher beinahe überall herumliegen (was immer man sonst über Skyrim's Bauern, Händler, Gastwirte, Soldaten, Stadtwachen, Banditen, Schwarzmagier oder Vampire denken mag: Anscheinend haben wir es mit fleißigen Lesern zu tun), sie enthalten tatsächlich eine Menge Wissenswertes über die Spielwelt. Zum einen tragen die Bücher also dazu bei, wie Anton Dietrich sagt, „eine lebendige und glaubwürdige Welt zu schaffen, an deren Mehrdimensionalität und Tiefe nur wenige Spiele herankommen“.¹¹⁹ Meines Erachtens erfüllen die Bücher in SKYRIM allerdings noch eine weitere wichtige Funktion, insofern sie die Spielwelt dabei unterstützen, die eigenen Grenzen zu verwischen. Diese zweite Funktion zielt darauf, ein Gefühl der Unklarheit zu erzeugen, was unsere Möglichkeiten betrifft, die (topografischen, geschichtlichen, metaphysischen) Tiefen der Welt von SKYRIM auszuloten. Beispielsweise kann man eine Reihe von Werken aus der Feder des Gelehrten Thelwe Ghelein finden, die sich mit einem geheimnisvollen, technologisch überaus avancierten, „Dwemer“ genannten Zwergenvolk befassen, das längst schon aus Skyrim verschwunden ist.¹²⁰ In *Dwemer Inquiries Vol III* liest man die Sätze:

I have found in a small number of ruins reference to a geological anomaly or place known as „Fal'Zhardum Din“. This is intriguing because the term not only appears in a few tablet fragments, but very specifically on ornate metal frames in the deepest reaches

119 Anton Dietrich: Welten schaffen. Das Buch als Konstruktionselement des Computerspiels – Teil 1. In: Paidia. Zeitschrift für Computerspielforschung, 31. Mai 2017, <http://www.paidia.de/welten-schaffen-das-buch-als-konstruktionselement-des-computerspiels-teil-1/> [letzter Zugriff: 12.05.2020].

120 In der Konstruktion des Dwemer-Reiches verbindet SKYRIM mittelalterliche und viktorianische Phantasmen. Kevin und Brent Moberly erläutern: „While this sort of bricolage typifies the way that the ELDER SCROLLS franchise differentiates races and cultures, the suggestion here is that the Dwemer represent something else altogether: a high-tech, steam-driven strand of medievalism, one that in its conspicuous aesthetic primitivism constitutes as much of an origin myth as the more traditional, heroic, and anti-technological strands of medievalism that players encounter in-game. Understood in this sense, it is perhaps best to describe the Dwemer aesthetic as steam-punk.“ Kevin Moberly/Brent Moberly: Swords, Sorcery, and Steam. The Industrial Dark Ages in Contemporary Medievalism. In: Karl Fugelso/Vincent Ferré (Hg.): *Medievalism on the Margins*. Cambridge 2015, S. 193–216, hier: S. 200. In ihrer politischen Interpretation der so entstehenden ästhetischen Zeitlichkeit kommen die beiden zu dem Schluss: „This ideology, in other words, interpellates us as medieval subjects – the backward remnants of a passing order whose inability to look beyond the traumas and inequities of the present are symptomatic of a larger failure to embrace the promise of a digital renaissance that is always only a microprocessor away. Medievalism, as such, is ideally suited to interrogate the way that this and any number of other fantastic futures are sold to the public through the expedient of reimagining the present as a version of the medieval past.“ Moberly/Moberly: *Sword, Sorcery, and Steam*, S. 215.

of the Strongholds Alftand, Irkgnthand [sic] and Mzinchaleft of Skryim. I have yet to decipher the meaning of these elaborate carvings, but consider it highly strange that they occur in the deepest part of each of these ruins.¹²¹

Und weiter heißt es: „The most reasonable translation of ‚Fal’Zhardum Din‘ I have managed to decipher is ‚Blackest Kingdom Reaches‘, but I cannot imagine what that means.“¹²² Wer auf Gheleins Bücher stößt, wird sich gewiss fragen, was es mit diesen rätselhaften „Blackest Kingdom Reaches“, meist kurz „Blackreach“ genannt, auf sich haben mag. Wahrscheinlich werden viele Spielerinnen und Spieler, die Thelwe Gheleins Schriften durchblättern, auch den Wunsch verspüren, selbst in die mysteriösen Tiefen des Dwemer-Reiches vorzustoßen – ohne freilich aus dem Text selbst erraten zu können, ob die Entwickler hier einfach Hintergrundinformationen zur Verfügung stellen, die der Welt von SKYRIM eben „Mehrdimensionalität und Tiefe“ verleihen, oder ob die Forschung von Thelwe Ghelein in irgendeiner Form für das erlebbare, gestaltbare, spielbare Spiel von Relevanz ist.

Tatsächlich wird man spätestens im Rahmen der zur Hauptgeschichte zählenden Queste „Elder Knowledge“ ins „Blackreach“ vorstoßen. Und hier nicht einfach einen weiteren, mehr oder weniger beliebigen Dungeon erkunden – sondern eine gewaltige, unterirdische Höhlenstadt, die von riesigen, leuchtenden Pilzen in ein bläuliches Licht getaucht wird, dabei zugleich andersweltliche Schönheit und eine Stimmung schwermütiger Verlorenheit sowie allgegenwärtiger Bedrohung ausstrahlt. Die horrible Anmutung des Ortes ist nicht zuletzt dem Umstand geschuldet, dass hier die Falmer hausen: Ehemals Schneeelfen, wurden sie von den Dwemer versklavt und grausam misshandelt, sodass sie nun als blutgierige, hasserfüllte und – infolge des jahrhundertelangen unterirdischen Daseins – erblindete Monstren durch die Schwärze streifen, mithin wohl nicht zufällig an den „Little People“-Mythos gemahnen, der Autoren wie Arthur Machen, H. P. Lovecraft und Robert E. Howard zu bedeutenden Werken inspiriert hat und noch in zeitgenössischen Horrorfilmen, wie etwa *THE DESCENT* (Neil Marshall, GB 2005), *ABSENTIA* (Mike Flanagan, USA 2011) oder *THE HALLOW* (Corin Hardy, GB/USA/IRL 2015), ein Echo findet.¹²³

¹²¹ Zitiert nach: The ELDER SCROLLS-Wiki, [https://elderscrolls.fandom.com/wiki/Dwemer_Inquiries_Vol_III_\(Skyrim\)](https://elderscrolls.fandom.com/wiki/Dwemer_Inquiries_Vol_III_(Skyrim)).

¹²² Zitiert nach: The ELDER SCROLLS-Wiki, [https://elderscrolls.fandom.com/wiki/Dwemer_Inquiries_Vol_III_\(Skyrim\)](https://elderscrolls.fandom.com/wiki/Dwemer_Inquiries_Vol_III_(Skyrim)).

¹²³ Vgl. zu den ideologischen Grundlagen und dem literaturhistorischen Einfluss des „Little People“-Mythos: Jeffrey H. Shanks: *Evolutionary Otherness. Anthropological Anxiety in Robert E. Howards „Worms of the Earth“*. In: ders./Justin Everett (Hg.): *The Unique Legacy of Weirð*

Jedenfalls kann man davon ausgehen, dass ein Spieler, der zuerst in einem Buch vom „Blackreach“ gelesen und sehr viel später dann den Ort selbst entdeckt hat (oder umgekehrt: vermittelt der Lektüre herausfand, dass die unterirdische Stadt, in welche er auf der Suche nach einer „Elder Scroll“ gelangte, in Skyrim zu den großen Rätseln der Wissenschaft zählt), die Spielwelt fortan als Ort erleben wird, dessen topografische Ausdehnung um ein Vielfaches überschritten wird von seiner erfahrungsästhetischen Weite. Hier kommt die Strategie einer poetologischen Extension der Spielwelt zum Einsatz, deren Zielpunkt tatsächlich jenseits des Horizonts liegt – die die Möglichkeit einer endlosen Abenteuerstraße, wie Tolkien sie besingt, indessen in der Konstruktion einer „Abenteuerzeit“ momentweise glaubhaft macht.

Doch nicht nur Ausblicke über den Rand der Weltkarte und die Auslotung ungeahnter Erkundungspotenziale im Zusammenspiel von innerdiegetischer Lektüre und dem Eintritt in verborgene – sozusagen apokryphe – Räume sind in diesem Zusammenhang von Bedeutung; auch die Musik spielt eine wichtige Rolle.¹²⁴ Darum will ich mir erlauben, meine analytische Skizze mit einigen

Tales. The Evolution of Modern Fantasy and Horror. Lanham/Boulder/New York/London 2015, S. 119–130, v. a. S. 121–123.

124 Und nicht sie allein. Meine Ausführungen beziehen sich ja ausschließlich auf das, um im Jargon zu sprechen, Vanilla-SKYRIM. Der anhaltende Erfolg des Spiels verdankt sich aber maßgeblich einer überaus eifrigen Community, die vor allem die PC-Fassung von SKYRIM fortwährend mit einer Unzahl an kleinen, größeren und riesigen Mods versorgt und dabei zum Teil auf allerhöchstem Niveau arbeitet. Der Gedanke scheint mir naheliegend, dass die Modder die Verheißung der mythopoetischen Welt in immer neuen Abänderungen des Programmcodes gleichsam auf Materialebene zu verwirklichen suchen. Sun-ha Hong erklärt: „This role of the player is most explicit in their production of paratexts. In its original context of literary interpretation, paratext denotes supplementary material that accompanies the main text of a published book, including front matter, cover art, and so forth. Games accrue an even wider variety of paratextual material, some of it user created. For instance, modding involves an external manipulation of the game’s code and other technical assets by the players. Some mods apply specific changes, such as adjusting the color of the sky in SKYRIM. Others rework the [...] [game] wholesale, perhaps transforming SKYRIM’s ‚Nordic‘ tundras into swampland or presenting an entirely different plot.“ Und er fährt fort zu erläutern, dass die Modder mitunter so weit gehen, die Art und Weise, wie sich SKYRIM eine phantasmatische Vergangenheit in seinem Weltentwurf aneignet, neu zu interpretieren: „The very extensional nature of this work means that it is not reducible to the standards of historical accuracy alone or even to the authorial intentions of the game developers. Rather, it reflects the players’ acquired understanding of and taste for the ‚real enough‘ these games provide. A ‚realism‘ mod thus aspires not to factual accuracy over all other concerns but to factual accuracy in order to more effectively tap into the grand tapestry of heroism – a history defined not by ‚what actually happened‘ but a place and time where ‚things of note happen‘.“ Sun-ha

möglicherweise idiosynkratischen, ganz sicher aber spekulativen Überlegungen zum Score von SKYRIM zu beschließen. Spekulativ sind die folgenden Gedanken allein schon deshalb, weil mir die musikwissenschaftliche Fachkompetenz fehlt. Fest steht, dass sich Jeremy Soules Kompositionen zu der ELDER-SCROLLS-Reihe, er zeichnet auch für den Score von MORROWIND und OBLIVION verantwortlich, größter Beliebtheit erfreuen. Zahlreiche YouTube-Videos, die Musik aus den Spielen in allerlei Kompilationen und Bearbeitungen verfügbar machen und es zusammengekommen auf zig Millionen Klicks bringen, zeugen davon. Zweifelsohne versteht Soule sein Handwerk. Das allein ist aber keine sonderlich befriedigende Erklärung für den Erfolg seiner Musik. Mir scheint vielmehr, dass vor allem der Score von SKYRIM – und insbesondere vielleicht das Stück „From Past to Present“ – das (idealerweise sich einstellende) Spielgefühl gleichsam als Klangerfahrung verwirklicht; oder vielleicht gar dafür Sorge trägt, dass ein solches Spielgefühl überhaupt als distinkte Erfahrungsqualität hervortreten kann.

Wie ist das zu verstehen?

Melanie Fritsch benennt „eine ganze Reihe von Ansprüchen“, welchen die Musik im Videospiel zu genügen habe; im Einzelnen soll sie

1. als sinnvolles musikalisches Ganzes funktionieren und insgesamt überzeugend und zufriedenstellend klingen,
2. an dramaturgisch wichtigen Punkten unterstützend wirken,
3. dem Spieler akustisches Feedback auf seine Handlungen und die Spielereignisse geben,
4. nicht repetitiv sein und bei jedem Spieldurchgang ein neues Klangerlebnis bieten,
5. nicht zu viel Speicherplatz benötigen,
6. technisch und musikalisch sinnvolle und flüssige Übergänge bieten,
7. das Setting beziehungsweise die Grundstimmung des Spiels berücksichtigen,
8. mit vertretbarem Kostenaufwand produzierbar sein.¹²⁵

Das Phänomen, das ich zu erfassen suche, verbindet sich wohl am ehesten mit den Punkten zwei, drei und sieben dieser Liste. Aber die Erklärungsansätze, die mit derartigen „Ansprüchen“ einhergehen, überzeugen im gegebenen Fall nur sehr eingeschränkt. Viele der beliebtesten Kompositionen, unter anderem auch „From Past to Present“, begleiten die Spielerinnen und Spieler

Hong: When Life Mattered. The Politics of the Real in Video Games' Reappropriation of History, Myth, and Ritual. In: Games and Culture 10 (2015), H. 1, S. 35–56, hier: S. 48.

Um dem Modding von SKYRIM theoretisch und analytisch beizukommen, wäre freilich eine eigene Untersuchung notwendig.

¹²⁵ Melanie Fritsch: Musik. In: Beil/Hensel/Rauscher (Hg.): Game Studies, S. 87–107, hier: S. 98–99.

ja bei ihren Erkundungen der nördlichen Landschaften. Das heißt also, Soules elegische Streicher und Bläser erklingen häufig genug, während der Spieler durch einen sonnenbeschienenen Wald spaziert und ein einsamer Fuchs vor ihm über den Pfad schnürt. In solchen Situationen ist die Musik weit davon entfernt, dem Spieler „akustisches Feedback auf seine Handlungen und die Spielereignisse“ zu geben; ebenso wenig wirkt sie dramaturgisch unterstützend. Im Gegenteil könnte man sagen, dass hier ein eklatantes Missverhältnis zwischen dem Pathos der Komposition, in ihrer Modulation des romantischen Idioms, und dem ziemlich trivialen, jedenfalls unspektakulären Spielgeschehen entsteht. Eigentlich müsste die solcherart sich vollziehende affektive Überladung sehr gewöhnlicher Spielmomente läppisch, vielleicht gar lachhaft wirken. Doch dem ist nicht so. Und das wiederum kann ich mir nur so erklären, dass die Musik Setting und Grundstimmung des Spiels weniger berücksichtigt, als vielmehr erst herstellt, oder doch miterzeugt.

In seiner Studie über audiovisuelle Rhythmik im Medium Film zitiert Jan-Hendrik Bakels eine Passage, in der Theodor W. Adorno und Hanns Eisler die Funktionsweise des Leitmotivs in Wagners Opern zu bestimmen suchen.

Die beiden schreiben:

Das Wagnersche Leitmotiv ist untrennbar verbunden mit der Vorstellung vom symbolischen Wesen des Musikdramas. Das Leitmotiv soll nicht einfach Personen, Emotionen oder Dinge charakterisieren – obwohl es weithin immer so aufgefasst worden ist –, sondern es soll im Sinn der eigentlichen Wagnerschen Konzeption die szenischen Vorgänge in die Sphäre des metaphysischen Bedeutenden erheben. Wenn im Ring das Walhallmotiv in den Tüben ertönt, so soll es nicht Wotans residence anmelden, sondern Wagner wollte damit die Sphäre des Erhabenen, des Weltwillens, des Urprinzips ausdrücken.¹²⁶

Freilich ist es Adorno und Eisler hier um eine Kritik an Filmkomponisten zu tun, die bei ihren Arbeiten die Leitmotiv-Technik in der Tradition Wagners verwenden. Wie Bakels ausführt, zielt diese Kritik auf den „Vorwurf der schlichten ‚Verdopplung‘ visueller Repräsentationen“, da „jene höhere Symbolik“ nach der Wagner strebte, „dem Film qua seiner medialen Spezifik als vermeintlich realitätsabbildendes Medium verstellt“ bliebe.¹²⁷

Die Betonung liegt wohlgernekt auf *vermeintlich*; denn Bakels weist die Kritik von Adorno und Eisler ebenso zurück wie die Vorstellung, dass der Film als repräsentationales Medium zu verstehen sei. Im Gegenzug entwickelt

¹²⁶ Theodor W. Adorno/Hanns Eisler: Kompositionen für den Film. Frankfurt a. M. 2006, S. 13. Vgl.: Jan-Hendrik Bakels: Audiovisuelle Rhythmen. Filmmusik, Bewegungskomposition und die dynamische Affizierung des Zuschauers. Berlin/Boston 2017, S. 15.

¹²⁷ Bakels: Audiovisuelle Rhythmen, S. 15.

er folgende These zum Leitmotiv im Film: „Das musikalische Leitmotiv bildet ein kompositorisches Muster aus, welches innerhalb der linearzeitlichen Erfahrung des Films zeitlich nicht in einem Kontinuum verbundene Szenen über ein sinnlich-körperlich erfahrenes Moment der Gemeinsamkeit verbindet.“¹²⁸ Und weiter heißt es: „Das Leitmotiv transzendiert als expressive Form Szenen unterschiedlicher Gefühlsqualität – und wird so zu einer sinnlich-körperlich erfahrenen Verbindung, die unterschiedliche audiovisuelle Kompositionen aufeinander bezieht, moduliert und vertieft.“¹²⁹ Eine von Bakels' Schlussfolgerungen lautet, dass die „nicht-sprachliche, mythische Qualität des Leitmotivs vor diesem Hintergrund auch abseits jedweder Symbolik als eine Gefühlsqualität denkbar“ sei.¹³⁰ Allgemeiner formuliert: „Über das Leitmotiv eröffnet sich eine affektdramaturgische, d. h. die Entfaltung von Zuschauergefühlen ästhetisch grundierende, Struktur.“¹³¹

Nun weiß ich nicht, inwieweit Jeremy Soules Arbeit von Wagner beeinflusst ist; Leitmotive verwendet er jedenfalls oft und gerne. So will ich nun den Versuch unternehmen, Bakels' Thesen kurzerhand auf das Videospiel zu übertragen – und die Vermutung äußern, dass Soules Kompositionen dem „Plötzlich!“ und dem „Gerade!“ der „Abenteurerzeit“ eine mythische Gefühlsqualität gegenüberstellen, beziehungsweise jene mit dieser zusammenschließen. Es mag sein, dass solcherart „eine affektdramaturgische, d. h. die Entfaltung von Zuschauergefühlen ästhetisch grundierende, Struktur“ entsteht, die idyllische Waldspaziergänge mit epischen Schlachten und Explorationen am Rande der Wirklichkeit verbindet; und all das einfasst in die melancholische Poesie einer zauberischen Welt, die gleichwohl von Bürgerkrieg, Rassismus und der Wiederkehr eines uralten Bösen, des seelenverschlingenden Drachen Aluin, verheert ist. Sodass Soules Musik wesentlich dazu beiträgt, dass in der Tat eine Sehnsucht nach dem ganz Anderen als „Grundgefühl“, oder grundlegendes Spielgefühl, von SKYRIM entsteht; vielleicht auch und gerade dann, wenn gar nichts Besonderes geschieht in der Spielwelt, denn „zeitlich synchrone Wahrnehmungen von Bild und Ton“ können – wie Bakels unter Bezug auf Michel Chions Konzept der „Synchrese“ feststellt¹³² – „in einer gemeinsamen Wahrnehmungsqualität, die über die Qualitäten der einzelnen modalen Eindrücke hinausgeht, aufgehen“.¹³³

128 Bakels: Audiovisuelle Rhythmen, S. 17–18.

129 Bakels: Audiovisuelle Rhythmen, S. 18.

130 Bakels: Audiovisuelle Rhythmen, S. 19.

131 Bakels: Audiovisuelle Rhythmen, S. 19.

132 Vgl. Michel Chion: Audio-Vision. Sound on Screen. New York 1994, S. 63–65.

133 Bakels: Audiovisuelle Rhythmen, S. 36.

Schon in einem letztlich recht sorglosen Fantasy-Blockbuster wie SKYRIM¹³⁴ verbindet die Sehnsucht nach dem ganz Anderen die Spielerinnen und Spieler mit einer großen Zahl an Spielfiguren: als die, nur zu oft vergebliche, Hoffnung, dass die Welt in ihrer Immanenz sich selbst transzendieren möge. THE BANNER SAGA nimmt dieser gespielten und erspielten Sehnsucht, wie wir sogleich sehen werden, viel von ihrem Spielerischen; hier wird sie zu einem Gefühl existenzieller und mitunter verzweifelter Not, das die Spielwelt ebenso wie das Spielgefühl ganz durchwirkt.

134 Die ELDER-SCROLLS-Reihe, und vielleicht insbesondere OBLIVION und SKYRIM, sind durch eine innere Konsequenzlosigkeit gekennzeichnet, die die Spiele recht herausfordernd macht, wenn es um das Konzept von Gut und Böse als metaphysischem Baustoff und die Eukatastrophe geht. In SKYRIM etwa ist für den Avatar eine, wie Ascher sagen würde, „Heldenkarriere“ vorgesehen, die ihn in gerader Linie zum Weltenretter macht. Zugleich jedoch darf er ein reißender Werwolf (oder ein blutgieriger Vampir), der Anführer der Diebesgilde und der Oberassassine der Dark Brotherhood sein – alles auf einmal, alles zugleich.

Anhand der Questen der Mörderbruderschaft ist Markus Engelsns der Frage nachgegangen, wie der Held in SKYRIM zum Schurken werden kann, und was das für die Moralität des Spiels bedeutet. Dabei greift er – eine Parallele zu Baumgartners Ansatz – auf Gernot Böhmes Atmosphärebegriff zurück, um sich einen analytischen Zugang zu erschließen. Engelsns Conclusio liest sich wie folgt: „Anders als in den anderen Gilden, inszeniert das Spiel aber eine gewichtige und allseits vorhandene ‚Atmosphäre der Entlastung‘, bei der nicht jede moralisch fragwürdige Handlung einzig auf den Spieler allein zurückgespiegelt werden kann. Insbesondere die Anwendung von Böhmes Kategorien zeigt doch in der gesamten Analyse, dass der Spieler ein Stück weit von seiner eigenen Spielfreiheit entkoppelt ist und sich in einem Machtgefüge wiederfindet, durch das er sich wie vom Spiel gewünscht verhält; entweder er vernichtet die Dunkle Bruderschaft, was das Spiel explizit vorsieht und entlohnt, oder er folgt ihr und begibt sich damit in die archaische Nebenwelt, die von Gruppenzugehörigkeiten und dem Druck von ‚oben‘ geprägt ist. Der atmosphärische Aufwand, den das Spiel dazu betreibt, lässt allerdings hinsichtlich der gesellschaftlichen Problematik des Akts des Mordens in Computerspielen aufatmen – immerhin müsste das Spiel keinen solchen Aufwand betreiben, wenn es Mord zweifelsfrei und ohne jeden gesellschaftlichen Diskurs als probate Problemlösungsstrategie anerkennen würde. Der eigentliche Reiz der Gildenquest besteht eben darin, die verschiedenen Ebenen überhaupt erst diskursfähig zu machen und das durch die Kollision von Spielprozess, Atmosphäre und Moralvorstellungen entstandene Spannungspotenzial auszunutzen, um daraus eine besondere Spielerfahrung zu realisieren.“ Markus Engelsns: Vom Helden zum Mörder?, S. 150–151.

Ich bin mir unsicher, ob es angeht, die Spielerinnen und Spieler, beziehungsweise den Weltentwurf von SKYRIM, solcherart zu „entlasten“. Vielleicht verhält es sich so, dass die Spielwelt nur dann „gut“ sein, also in Entsprechung zu ihren poetologischen Prinzipien funktionieren kann, wenn das Gute und das Böse in ihr mehr oder weniger gleichberechtigt bestehen dürfen. Jedenfalls wäre auch diese Frage eine eigene Untersuchung wert.

Eine Welt nach ihrem Ende: THE BANNER SAGA

Von Anfang an wird deutlich, dass THE BANNER SAGA ernst macht mit dem Pathos der Fantasy.¹³⁵ „The gods are dead“ – dies ist der erste Satz, den die Spielerinnen und Spieler zu lesen bekommen. Er erscheint auf einer verwitterten, halb verdüsterten und mit stilisierten Schriftzeichen bedeckten Karte. Dort stehen Namen wie „Hraun“, „Frostvellr“ oder „Grofheim“, die nordisch oder altnordisch anmuten, wozu sicherlich auch beiträgt, dass die Schriftzeichen, in denen sie gehalten sind, an germanische Runen erinnern – was wiederum den Eindruck der Fremdheit verstärkt, da einige der Ortsbezeichnungen auf den ersten Blick kaum zu entziffern sind.

THE BANNER SAGA belässt es nicht bei dem ebenso nüchternen wie rätselhaften – und je nach Perspektive der Spielerinnen und Spieler durchaus grausigen – Hinweis, dass die Götter gestorben seien. „In their wake, man and giant survived through a tenuous alliance, driving black destroyers called dredge deep into the northern wastes“, so der zweite Satz, den wir zu lesen bekommen. Vom unteren Bildschirmrand her schieben sich die Buchstaben in unser Sichtfeld, als müsste da etwas aus großer Tiefe herbeigeschafft werden: Die Zeitenferne einer anderen Epoche öffnet sich, die Schatten historischen Vergessens rücken näher. Als nächstes heißt es: „Now is an era of growth and trade. Life goes on.“ Schließlich der letzte Satz: „Only one thing has stopped. The sun.“

Was für eine kühne Exposition! Kühn ist sie nicht vorwiegend deshalb, weil sie sehr viel mehr Fragen aufwirft, als sie beantwortet; dergleichen sind genreaffine Spielerinnen und Spieler gewohnt vom Einstieg in Fantasy-Geschichten. Ihre Radikalität rührt vielmehr daher, dass hier in wenigen Worten eine Welt vorgestellt wird, die zwischen Katastrophe und Eukatastrophe, verstanden als geschichtsbildende Prinzipien, zerrissen und mit sich selbst aufs Äußerste zerfallen ist. Die Götter sind tot, aber ein Zeitalter des Wachstums und des Handels ist heraufgezogen; die Menschen und Riesen haben die Dredge zurückgeschlagen – in einem Krieg, dessen Grausamkeit durch das Bild der schwarzen Zerstörer evoziert wird –, aber ihre Allianz scheint brüchig; das Leben geht weiter, aber die Sonne steht still.

¹³⁵ Eine Variante dieser Analyse, die sich auf die kapitalismuskritischen Thesen von Jean-Pierre Le Goff bezieht, ist erschienen unter: Daniel Illger: Der ohnmächtige Held. Unmögliche Entscheidungen in THE BANNER SAGA. In: Martin Hennig/Marcel Schellong (Hg.): Überwachung und Kontrolle im Computerspiel. Glückstadt 2020, S. 75–104. Vgl. auch Jean-Pierre Le Goff: *La barbarie douce. La modernization aveugle des entreprises et de l'école* [1999]. Paris 2003.

Wir haben es also mit einer buchstäblich post-apokalyptischen Welt zu tun. Einer Welt, die ihr eigenes Ende überlebt hat. Einer Welt, in der die Sonne selbst aufgegeben zu haben scheint. Auf der einen Seite metaphysische Trauer; auf der anderen Seite der Hunger nach dem schieren Dasein. Es ist der ebenso hoffnungslose wie unbedingte Wunsch, dass es weitergehen möge. Irgendwie. Wohin und wozu auch immer.

Das ist, kurz gesagt, das Weltgefühl, welches *THE BANNER SAGA* erzeugt.¹³⁶ Es bestimmt das Spiel, durchdringt das Erleben der Spielerinnen und Spieler. Die Entwickler der Stoic Studios haben die grundlegenden Gesetzmäßigkeiten ihres Weltentwurfs dabei auf konkretistische Weise in Spielmechaniken und -abläufe übertragen: „Life goes on“ – diese Feststellung oder Forderung herrscht, gleichsam als unerbittlicher erfahrungsästhetischer Imperativ, über einem Spielprinzip, welches stets aufs Neue in der Erkenntnis sich aktualisiert, dass es, im Wortsinn, immer weiter gehen muss; wobei diejenigen, die immer weiter gehen, lange Züge von Kriegern und Flüchtlingen, Menschen und Riesen sind, deren Marsch zwar Ziel-, jedoch keine Endpunkte kennt. Die Sonne steht still – der Stasis des erstarrten, gefrorenen Winterlichts entspricht ein Spielverlauf, der, dem unablässigen Vorwärtsdrang des Marsches zum Trotz, bis zur Bewegungslosigkeit in zyklischer Repetition sich ergeht, getaktet durch die Notwendigkeiten des Gehens (der Marsch der Karawanen, die der Spieler verwaltet), des Redens (die unzähligen, folgeschweren Gespräche, die er führen muss) und des Kämpfens (vor allem gegen die Dredge, aber auch gegen vermeintliche Verbündete; solche die auf derselben Seite stehen sollten oder hätten stehen können).¹³⁷ Schließlich gibt es die Drohung der „black destroyers“ aus den Einöden des höchsten Nordens¹³⁸ – die existenzielle Unentrinnbarkeit dieser Drohung schlägt sich darin nieder, dass man in einem fort gezwungen ist, Entscheidungen zu treffen; mitunter sind dies sehr schwere

136 Meine Anmerkungen beziehen sich vorwiegend auf den ersten Teil der Trilogie; im Wesentlichen gelten sie aber gleichfalls für *THE BANNER SAGA 2* (Stoic Studio, 2016) und *THE BANNER SAGA 3* (Stoic Studio, 2018); die Spiele erzählen eine fortlaufende Geschichte, sind im selben Grafikstil gehalten, und auch das Fundament der Spielmechaniken bleibt sich gleich.

137 Im zweiten und dritten Teil der *BANNER SAGA* ist der Spielverlauf insofern weniger einförmig, als die Kämpfe selbst abwechslungsreicher gestaltet sind und das Geschehen öfter als zuvor von kleinen filmischen Einlagen oder dramaturgisch fixierten und ausgestalteten Sequenzen aufgelockert wird. Allerdings bin ich mir nicht sicher, ob die Intensität des Spielgefühls, in einer verfallenden Welt ums nackte Überleben zu kämpfen, nicht ein Stück weit der Gleichförmigkeit des Trilogie-Auftakts geschuldet (beziehungsweise zu verdanken) sein könnte.

138 Und als ob das nicht schon schlimm genug wäre, kommen im Verlauf der Trilogie noch zwei weitere Drohungen hinzu: Sie haben die Gestalt einer weltenverschlingenden Riesenschlange und einer metaphysischen Finsternis, die unaufhaltsam näherrückt.

und bittere Entscheidungen, sodass sich *THE BANNER SAGA*, wenn man Pech hat, bald darstellt als Folge von Abschieden und Totenklagen.¹³⁹

Es ist vor allem dieser letzte Aspekt, der sowohl Spielverlauf als auch Spielerfahrung strukturiert. *THE BANNER SAGA* besteht aus nichts anderem als Entscheidungen. In gewisser Weise gilt das natürlich für jedes Spiel. Welchen Gegner attackiert man zuerst? Attackiert man überhaupt, oder sucht man lieber das Weite? Geht man die Treppe hinauf oder die Treppe hinunter? Erledigt man zuerst diese oder jene Mission? In den meisten Spielen sind unablässig derartige Entscheidungen zu treffen – und natürlich nicht nur, wenn es um Fantasy geht.

Sebastian Domsch erläutert:

No other medium provides its users as consistently with nodal situations that involve choice as do video games. All video games are rule-bound systems, and these rules constantly define the range of options that a player has in a specific situation (that is: whether the player has a choice or not, and which choice or choices) as well as the consequences of actualizing each of these options. Choice is what video games are all about, even though the reach of agency is not always as extensive as it might be perceived by the player.¹⁴⁰

139 In der Art, wie *THE BANNER SAGA* einerseits die Notwendigkeit, Entscheidungen zu treffen, in den Mittelpunkt der Spielerfahrung stellt, es den Spielern und Spielerinnen andererseits nahezu unmöglich macht, zufriedenstellende Entscheidungen zu treffen, kann das Spiel von Stoic Studio durchaus als beispielhaft für das gelten, was die Paidia-Redaktion als „Decision Turn“ bezeichnet. Franziska Ascher, Mireya Schlegel und Tobias Unterhuber führen aus: „In guter kulturwissenschaftlicher Tradition entschieden wir uns für die Bezeichnung dieser zu beobachtenden Entwicklung als Decision Turn – ein Begriff, der in aller gebotenen Kürze fassen soll, dass sich eine Art von Computerspielen herauskristallisiert hat, die erstens Entscheidungen in den Vordergrund stellt und zweitens bisher übliche Lösungsstrategien, die Problemstellungen mit einer optimalen Lösung favorisierten, unterminiert. [...] Und selbst dann noch [in Kenntnis aller Konsequenzen, DI] kann die beste Entscheidung einen bitteren Beigeschmack haben oder die Erkenntnis beinhalten, dass die verfügbaren Optionen nicht mehr der Dichotomie gut oder böse entsprechen.“ Franziska Ascher/Mireya Schlegel/Tobias Unterhuber: Vorwort. *Der Prinz oder der Frosch?* In: Redaktion Paidia (Hg.): „I’ll remember this“. Funktion, Inszenierung und Wandel von Entscheidung im Computerspiel. Glückstadt 2016, S. 9–14, hier: S. 10.

Vgl. zu der Frage, inwieweit Videospiele mit „katastrophischem“ oder „(post-)apokalyptischem Setting“ besonders dafür geeignet sind, die Spielerinnen und Spieler mit harten und hoffnungslosen Entscheidungen zu konfrontieren: Maria Kutscherow: *Moral in der Apokalypse? Entscheidungen und Entscheidungssysteme in katastrophischen und (post-)apokalyptischen Computerspielen*. In: Redaktion Paidia (Hg.): „I’ll remember this“, S. 215–233, v. a. S. 221 u. 229.

140 Sebastian Domsch: *Storyplaying. Agency and Narrative in Video Games*. Berlin/Boston 2013, S. 112. Ich beziehe mich im Weiteren vorwiegend auf Domsch’ Klassifikation von Entscheidungen im Videospiel, da sie mir – auch aufgrund einer gewissen Einfachheit und Ein-

Man hat im Videospiel also die Wahl; ein Videospiel spielen heißt: zwischen verschiedenen Optionen auswählen. Und natürlich geht eine Wahl stets mit einer Entscheidung einher. Wenn ich die Wahl treffe, einen riesigen, feuerspeienden Drachen anzugreifen, entscheide ich mich dafür, das Leben meiner Spielfigur im Kampf gegen dieses Ungetüm zu riskieren (unabhängig davon, wie bedeutsam der Verlust des Figurenlebens im jeweiligen Spiel sein mag). Laufe ich vor dem Drachen davon, treffe ich hingegen die Entscheidung, einstweilen auf die Vorteile zu verzichten, die mir ein Sieg über das Monster einbringen könnte (Erfahrungspunkte, bessere Ausrüstung, einen Sack Gold, die Bewunderung und Unterstützung der Bewohner des nahen Dorfes).

Aber Entscheidung ist ja nicht gleich Entscheidung; und Entscheidungen können auf sehr verschiedene Weisen in ein Spiel implementiert sein. „Choice situations differ in the amount of information that is given about the consequences of the different options“, schreibt Domsch.¹⁴¹

Und er führt aus:

A choice situation can contain

- no information: the agent has no reasonable knowledge about anything that might result as a consequence of the options
- incomplete information: the agent is provided with some knowledge about possible outcomes, but no certainty in relation to the probability of the outcomes, and/or the completeness of information about outcomes
- complete information: the agent is provided with certain information about all consequences of all options.¹⁴²

Nach Domschs Dafürhalten sorgen am ehesten die „choice situations“ des zweiten Typus für ein erfüllendes Spielerlebnis. Denn wenn die Spielerinnen und Spieler über „incomplete information“ verfügen, heißt das, „that there are con-

gängigkeit – erlaubt, recht umstandslos zu zeigen, worauf es mir bei THE BANNER SAGA ankommt. Das soll allerdings nicht heißen, dass mit Domsch' Thesen sozusagen das letztgültige Wort der Game Studies bezüglich dieses Gegenstands gesprochen wäre. Beispielsweise legen Martin Hennig und Marcel Schellong differenzierte semiologische Theorien zur Funktionsweise von Entscheidungen im Videospiel vor. Vgl. Martin Hennig: „This game series adapts to the choices you make.“ Eine raumsemantische Typologie von Entscheidungssituationen und die Funktionen seriellen Erzählens in aktuellen Episodenspielen. In: Redaktion Paidia (Hg.): „I'll remember this“, S. 145–165. Vgl. auch Marcel Schellong: „Sorry, but you're in my story now“. Zankende Entscheidende und rivalisierende Entscheidungsdispositive in THE STANLEY PARABLE. In: Redaktion Paidia (Hg.): „I'll remember this“, S. 311–334.

¹⁴¹ Domsch: Storyplaying, S. 114.

¹⁴² Domsch: Storyplaying, S. 114.

flicting arguments for and against each choice that might have probabilities, but no certainties attached to them.“ Und weiter: „This is experienced as a meaningful choice, where the player either has to act according to probability (uncertainty) or has to hierarchise incompatibles.“¹⁴³

Wie nun verhält es sich in *THE BANNER SAGA*? Versuchen wir, uns an einem Beispiel zu vergegenwärtigen, welcher Art die Entscheidungen sind, mit denen sich die Spielerinnen und Spieler hier konfrontiert sehen. In einem von zwei Handlungssträngen schlüpft man in die Rolle des menschlichen Jägers Rook, der gegen seinen Willen zum Anführer eines Zuges von Flüchtlingen wird, die verzweifelt versuchen, sich vor den neuerlich vorrückenden Dredge in Sicherheit zu bringen (wobei sich später herausstellt, dass die grausigen Steinmenschen selbst auf der Flucht – und auch gar nicht unbedingt so grausig – sind). Ganz zu Beginn dieses Handlungsstrangs, noch in Rooks Heimatdorf Skogr, kommt es zu einem ebenso dramatischen wie unerwarteten Zwischenfall, der den Jäger vor eine Entscheidung stellt, bei der es um Leben und Tod seiner Tochter Alette geht.

In immersiver Rollenprosa erläutert Jörg Luibl, was hier geschieht:

Was mache ich nur? Da taucht ein Koloss aus dem Schatten auf und droht meine Tochter mit einer Keule zu zermalmen. Ich könnte ihr schnell eine Warnung zurufen, damit sie hoffentlich noch ausweicht. Ich könnte das Ungetüm mit einem Pfeilschuss auf den Kopf ablenken. Oder ich stürze mich mit Gebrüll und gezückter Axt in den Kampf.¹⁴⁴

Dieser Moment ist von wesentlicher Bedeutung für *THE BANNER SAGA*. Da er sich bereits am Anfang des zweiten von sieben Kapiteln ereignet, gibt er sozusagen den Ton vor, nach dem fortan die Musik spielt. Anders gesagt: Er bestimmt das affektpoetische Gepräge, konturiert den Möglichkeitsraum, in dem sich die Spielerinnen und Spieler wiederfinden. Und wer die *BANNER-SAGA*-Trilogie mit der Erwartung beginnt, dass schon irgendwie alles gut gehen werde, sieht sich hier unverhofft eines Besseren (oder Schlimmeren) belehrt. Denn wenn Rook (beziehungsweise der Spieler) die falsche Entscheidung trifft, stirbt zwar nicht Alette selbst, wohl aber der junge Krieger Egil, der offenbar in die Tochter des Jägers verliebt ist. Dieser Tod – und das gilt für alle Tode in

¹⁴³ Domsch: Storyplaying, S. 115.

¹⁴⁴ Jörg Luibl: Test. *THE BANNER SAGA*. In: www.4players.de, 14. Januar 2014, https://www.4players.de/4players.php/dispbericht/PC-CDROM/Test/30117/80232/0/The_Banner_Saga.html [letzter Zugriff: 12.05.2020].

dem Spiel – ist unwiderruflich; zumindest lässt er sich nicht innerhalb des Erzählkontinuums revidieren, das THE BANNER SAGA entwickelt.¹⁴⁵

Man muss sich klarmachen, dass das Spiel den Spielerinnen und Spielern eine Freiheit nimmt: jene nämlich, *keine* Entscheidung zu treffen. Wie gesagt, das gilt in gewisser Weise für jedes Spiel. Doch in *The Banner Saga* sind die Momente der Entscheidung immer als solche markiert und zugleich mit einem existenziellen Gewicht beschwert: Spielend weiß man, dass das eigene Tun unmittelbar spürbare, häufig schmerzliche und unwiderrufliche Konsequenzen haben wird. Zwar verzichtet THE BANNER SAGA darauf, eine Zeitbegrenzung zu verhängen: Wenn sie wollen, können die Spielerinnen und Spieler stundenlang – auch dies in Entsprechung zu der erstarrten Zeitlichkeit einer Welt, die unter einer gelähmten Sonne ausharren muss – vor dem Bildschirm oder dem Fernseher hocken und an ihren Fingernägeln knabbern. Aber früher oder später müssen sie sich entscheiden, wenn sie vorankommen möchten. Mehr noch: Wir dürfen auch nicht *irgendeine* Entscheidung treffen. Sondern exakt nur die, welche uns THE BANNER SAGA vorgibt. Wiederum gilt: Das trifft vorderhand auf alle Spiele zu. Doch *The Banner Saga* trägt stets Sorge, die Spielerinnen und Spieler ihre Unfreiheit spüren zu lassen. Man muss Entscheidungen treffen, hat aber keine Entscheidungsfreiheit – das Spieldesign verschleiert diesen Umstand nicht, sondern offenbart ihn vielmehr, legt ihn stets und allerorten bloß. In den Gesprächen ist es beispielsweise so, dass uns, in der Art eines Spielbuchs, Texttafeln gezeigt werden, auf denen eine literarische Beschreibung der jeweiligen Situation zu lesen steht, verbunden mit der Frage, was wir zu tun gedenken. In dem geschilderten Fall gibt es also ausschließlich die von Luibl genannten Möglichkeiten: 1.) Alette warnen; 2.) einen Pfeil auf den Dredge abschießen; 3.) den Dredge mit gezogener Axt angreifen. Wählt man die erste oder die dritte Option, so stirbt Egil.

So verfährt THE BANNER SAGA in allen vergleichbaren Momenten. Luibl benennt eine Reihe von weiteren Entscheidungen, die den Spieler erwarten:

Ziehe ich mich nach der Sichtung von Qualm und einer Übermacht an Feinden lieber zurück oder forsche ich nach? Locke ich Feinde in einen Wald und zünde ihn an oder warte ich ab? Schlichte ich den Streit in einem Dorf oder ergreife ich Partei? Statuiere ich an

¹⁴⁵ Freilich ist es in THE BANNER SAGA, wie in den meisten zeitgenössischen Videospielen, möglich, zu einem früheren Spielstand zurückzukehren. Dies jedoch nicht ohne Weiteres, denn: „a well-judged auto-save-only system means that, while reloading a previous save to undo a poor decision is possible, it will usually result in losing several hours of play.“ Stace Harman: THE BANNER SAGA review. Trooping the Colors. In: www.eurogamer.net, 9. Februar 2015 [14. Januar 2014], <https://www.eurogamer.net/articles/2014-01-14-the-banner-saga-review> [letzter Zugriff: 12.05.2020].

einem Alkoholiker ein Exempel oder spiele ich die Sache runter? Lass ich einen alten Kauz Gedichte vortragen oder soll er sich zurückhalten?¹⁴⁶

Und er merkt an: „Manchmal gibt es nur banale, manchmal aber auch fatale Folgen.“¹⁴⁷ Also noch einmal: Mit welchem Typus von „choice situation“ haben wir es in THE BANNER SAGA zu tun haben? Vielleicht ist man geneigt, sie kurzerhand der „incomplete information“-Variante zuzuordnen. Es ist ja nicht so, dass das Spiel die wesentlichen Informationen samt und sonders zurückhalten würde. Wir wissen zum Beispiel, dass der Dredge Alette töten wird, wenn niemand ihn daran hindert; wir wissen auch, dass Rook ziemlich gut mit Pfeil und Bogen umgehen kann; wir wissen darüber hinaus, dass sich noch andere Figuren in Alettes Nähe aufhalten: etwa der verrückte Speerkämpfer Tryggvi oder eben Egil; vielleicht ahnen wir sogar, dass Egil versuchen wird, Alette zu beschützen, wenn wir bei dem Versuch, den Dredge zu töten, scheitern sollten.

Allerdings erlaubt uns nichts von all dem, die Konsequenzen der Entscheidung „Warnung“, „Pfeil“ oder „Axt“ abzusehen. Das liegt daran, dass die Informationen, die uns THE BANNER SAGA zur Verfügung stellt, auf einer völlig anderen Ebene angesiedelt sind als jene, die wir benötigen würden, um – zu diesem frühen Zeitpunkt, da wir gerade erst begonnen haben, die Spielwelt kennenzulernen – die Wahrscheinlichkeit zu kalkulieren, ob unser Tun fatale Folgen herbeiführen könnte. Letztlich ist die Frage nämlich nicht: Kann Rook gut genug mit dem Bogen schießen? Sondern: Haben wir es mit einem Spiel zu tun, das wichtige Figuren in der Beiläufigkeit eines Klicks sterben lässt? Und vor allem: Bürdet THE BANNER SAGA die Verantwortung für den Tod der Figuren den Spielerinnen und Spielern auf, oder vollziehen sich die Unglückschläge hier mit schicksalhafter Unausweichlichkeit, sind mithin unserer Einflussnahme entzogen?

Es geht also weniger um die Fülle oder Spärlichkeit der Informationen als um eine Einschätzung der Gesetzmäßigkeiten, denen die Spielwelt unterliegt. Die Prinzipien, nach denen eine Welt gebaut ist, bestimmen gewissermaßen den Radius dessen, was in der entsprechenden Welt geschehen kann; nur wer sie erschlossen hat, verfügt über die Interpretationsmatrix, die es ihm erlaubt, diese oder jene Information richtig zu deuten. Je komplexer und dynamischer das Weltgesetz sich gestaltet, desto schwerer ist es freilich, eindeutige Handlungsanweisungen aus den als solchen erkannten Bauprinzipien abzuleiten. In der geschilderten Szene müssen die Spielerinnen und Spieler erleben, dass Figuren sehr schnell sterben können, wenn sie eine falsche Entscheidung treffen;

146 Luibl: THE BANNER SAGA Test.

147 Luibl: THE BANNER SAGA Test.

es gibt aber auch Situationen, in denen unverhofft etwas Gutes geschieht, wenn sich beispielsweise herausstellt, dass es möglich ist, ohne Blutvergießen in die Stadt Frostvellr zu gelangen, deren Tore den Flüchtlingen verschlossen sind (was dann freilich, getreu dem Grundprinzip des Spiels, auf verschiedene Weise wieder in eine katastrophische Situation umschlagen kann).

Was man im Fall von THE BANNER SAGA begreifen muss, ist eben, dass die Welt des Spiels – wie bereits ausgeführt – in einem Kampf zwischen Katastrophe und Eukatastrophe begriffen ist, dessen Ausgang darüber bestimmen wird, welche Geschichtlichkeit dieser Welt eignet. Nun ist aber der Ausgang des Kampfes ungewiss; mehr noch: Das Spiel *ist* in gewisser Weise dieser Kampf. Das heißt also, als affektive Pole kennt die BANNER-SAGA-Trilogie die finsterste, hoffnungsloseste Schwärze ebenso wie das jäh aufflackernde Licht, welches durchs Dunkel schneidet. Allzeit ist beides möglich.

Vor diesem Hintergrund lässt sich Folgendes sagen: Was Domsch „gameplay rationality“ nennt, ist bei THE BANNER SAGA keineswegs gegeben, da die Spielerinnen und Spieler – von den rudentaktischen Kämpfen abgesehen – kaum je in der Lage sind, die Konsequenzen ihrer Entscheidungen solcherart abzuschätzen, dass sie das eigene Spiel zuverlässig auf die von ihnen gewünschten Ergebnisse abstimmen könnten.¹⁴⁸ Was ihnen bleibt, sind mithin „semantic choices“, also Entscheidungen, die sich letztlich stützen auf das Verständnis, oder das mutmaßliche Verständnis, der, wie Domsch sagt, „properties

148 Vgl. Domsch: Storyplaying, S. 124. Auch hierin kann THE BANNER SAGA als beispielhaft für den „Decision Turn“ gelten. Wenn Tobias Unterhuber und Marcel Schellong recht haben, hat sich etwa seit THE WITCHER 2: ASSASSINATION OF KINGS (CD Project Red, 2011) eine deutliche Verschiebung in der Logik ergeben, wie Videospiele ihre Entscheidungssysteme implementieren. Folgt man den Autoren, war es lange Zeit so, dass die Entscheidungen, die die Spielerinnen und Spieler zu treffen hatten, „zwar in ein moralisches Framing eingebettet [waren], dennoch handelte es sich dabei weder um moralische Entscheidungen noch Dilemmata, da andere Überlegungen diese überlagerten: Belohnungen für die ‚richtige‘ Entscheidung oder gar die einzige Möglichkeit des Weiterkommens machten aus den oberflächlich moralischen Entscheidungen eigentlich ökonomische. Damit folgten sie der konventionellen Strategie des Computerspiels, die eben einer ökonomischen Norm der Gewinnmaximierung und Effizienz oder sogar einer neoliberalen Ideologie verpflichtet war.“ Im Zuge des „Decision Turn“ ergab sich u. a. die folgende Veränderung: „Der moralische und handlungsbestimmende Rahmen dieser Entscheidungen veränderte sich merklich. Eine primär ökonomistische Handlungsstrategie allein scheint nicht mehr zielführend zu sein. Dominante Strategien werden insgesamt in ihrer Validität infrage gestellt.“ Tobias Unterhuber/Marcel Schellong: Wovon wir sprechen, wenn wir vom Decision Turn sprechen. In: Redaktion Paidia (Hg.): „I’ll remember this“, S. 15–31, hier: S. 18 u. S. 19.

of the fictional world that the game creates“.¹⁴⁹ Domsch nennt diese „semantic choices“ auch „narrative choices“ und erläutert:

One example of such narrative choices are all those that are character-based. As has been already discussed, some player choices are also motivated by the player's conception of the character. That is, the player bases the decision on the consideration how well it fits into the pattern of behaviour assumed to be the right one for the character.¹⁵⁰

Bezogen auf *THE BANNER SAGA* heißt das: In dem Maße, wie sich die Spielwelt als unkalkulierbar erweist, in dem Maße also, wie sie Gesetzmäßigkeiten enthüllt, die gerade auf Unberechenbarkeit und Unvorhersehbarkeit abzielen, müssen die Spielerinnen und Spieler einen anderen Boden suchen, der fest genug ist, um ihre Entscheidungen zu tragen, als jenen, der mit der Hoffnung auf möglichst erfolgreiches oder effektives Spiel geben ist.¹⁵¹ Die Frage ist dann nicht mehr: Welche Handlungsoption bringt mir die größtmöglichen Vorteile ein, oder führt wenigstens keine gravierenden Nachteile herbei? Sondern: Was würde Rook in einer solchen Lage tun? Was würde er für richtig halten? Da Rook sein Leben aber in der Wahrnehmung der Spielerinnen und Spieler findet, in ihrer Einfühlung in die phantasierte Innerlichkeit der Figur, die letztlich ja eine Einfühlung in das Eigene ist – in möglicherweise ungenutzte oder durch die Figur erst greifbar und erlebbar gewordene Seinspotenziale –, geht es nun plötzlich um einen Selbstbezug, der bei einem Spiel wie *THE BANNER SAGA* durchaus existenzielles Gewicht bekommen kann. Mit einem Mal steht in Frage, welche Idee von Gut und Böse man in der Spielwelt erkennt; und welche Idee von

149 Domsch: *Storyplaying*, S. 125.

150 Domsch: *Storyplaying*, S. 125–126. Domsch gibt dazu folgendes Beispiel: „Character-based choices can overlap with and sometimes overrule gameplay rationality. Thus, the tactical choice for a specific weapon can be overruled by the player's idea that ‚my character would never use an axe, she is more the bow-and-arrow type‘, even though choosing the axe might have given a real gameplay advantage.“ Domsch: *Storyplaying*, S. 126.

151 Britta Neitzel stellt folgende These auf: „Im Gegensatz zur sozialen Interaktion, die unsicher ist, bietet die Interaktivität Sicherheit an. Als Souverän kann sich das spielende Subjekt nicht nur insofern fühlen, als es eine einfache Handlung übersieht und ausführt, sondern auch weil es das System durchschauen kann. Gerade die Möglichkeit, sich im Laufe des Spielens Regel-, Verhaltens- und Interaktionssysteme zu erschließen, unterscheidet Computerspiele von vielen anderen Spielen, in denen ein Regelsystem von vornherein gegeben ist und das Set von möglichen Handlungen vorgibt.“ Neitzel: *Involvement*, S. 231. In Hinblick auf das Gros der Spiele, die in der vorliegenden Studie analysiert werden, kommt mir diese Aussage eher zweifelhaft vor; fest steht, dass sich die Spielerinnen und Spieler weder in *THE BANNER SAGA* noch in *SHADOW OF THE COLOSSUS*, *DARK SOULS* oder *HELLBLADE – SENUA'S SACRIFICE* als „Souverän“ fühlen können oder sollen.

Gut und Böse man selbst unter den Bedingungen der Spielwelt zu realisieren bestrebt ist.¹⁵²

Die Vermutung scheint also naheliegend, dass gar nicht unbedingt die Vollständigkeit der Informationen den Ausschlag gibt, wenn die Erfahrungsqualität der Spielerentscheidungen zu bestimmen ist. Damit eine Entscheidung im Sinne von Domsch als „meaningful“ erlebt wird, muss sie vielmehr in ihrer Anlage und ihren Konsequenzen den Gesetzmäßigkeiten jener Welt entsprechen, sodass sich das Weltgesetz gleichsam in der Spielerfahrung erfüllt. Um es etwas schlichter auszudrücken: In einer Welt, wie sie uns THE BANNER SAGA vorstellt, wäre es enttäuschend oder gar empörend, wenn falsche Entscheidungen *nicht* immer wieder zum Tod wichtiger Figuren führen würden. Denn dann wäre die schmerzliche Bedeutsamkeit, welche das Spiel den Entscheidungssituationen beizugeben sucht, nur eine Vorspiegelung; es läge dann gewissermaßen ein Betrug vor – sowohl am Spieler als auch an der eigenen Poetik.

Da es sich aber nicht so verhält, kann Malindy Hetfeld bezogen THE BANNER SAGA von „the joy of meaningful death“ sprechen.¹⁵³

Sie führt aus:

From a mechanical point of view, it's almost scary how many of your friends you can lose in quick succession. Yet it is important to commit to those deaths, because they are what gives THE BANNER SAGA it's [sic]emotional depth. You're going through war and famine and large-scale destruction, so as frustrating as it may be, there is often no sense to what does or doesn't cause someone's death. It's so impactful because it doesn't always happen in a battle, as a heroic sacrifice. It just does.

[...] It's a great equaliser, in a gaming genre that is so often about having the bigger crew and the better preparation, that you mostly don't know what you're getting into in THE BANNER SAGA. It's a trilogy that told me to not get attached, but of course I did.¹⁵⁴

152 Auch dies mag bis zu einem gewissen Grad als allgemeines Merkmal von Spielen gelten, die die Entscheidungen der Spielerinnen und Spieler in den Mittelpunkt der Spielerfahrung stellen; allerdings meine ich, dass die Frage nach Gut und Böse in der Fantasy-Interpretation, die THE BANNER SAGA vornimmt, eine durchaus unübliche Dringlichkeit erhält. In diesem Zusammenhang könnte es hilfreich sein, sich mit Julian Reidy darum zu bemühen, Kierkegaards Unterscheidung zwischen „ästhetischen“ und „ethischen“ Entscheidungen aufs Medium Videospiel zu übertragen. Vgl. Julian Reidy: „There are so many choices!“ Zur Entscheidungssituation im Computerspiel. In: Redaktion Paidia (Hg.): „I'll remember this“, S. 275–290, hier: S. 286.

153 Malindy Hetfeld: The Joy of Meaningful Death in THE BANNER SAGA. In: www.rockpapershotgun.com, 16. Oktober 2018, <https://www.rockpapershotgun.com/2018/10/16/the-joy-of-meaningful-death-in-the-banner-saga/> [letzter Zugriff: 12.05.2020].

154 Hetfeld: The Joy of Meaningful Death in THE BANNER SAGA.

Nun ergibt sich freilich ein weiteres Problem. Denn wenn es zutreffen sollte, dass die Entscheidungen, die die Spielerinnen und Spieler in *THE BANNER SAGA* zu treffen haben, darum so „meaningful“ sind, weil sie sich im Einklang mit den grundlegenden Gesetzmäßigkeiten oder Bauprinzipien der Spielwelt vollziehen, muss ja noch geklärt werden, was in diesem Fall überhaupt unter einer „Welt“ zu verstehen ist.

Bei einem 3D-Open-World-Spiel wie *SKYRIM* ist das offensichtlich: Man kann die Welt ja durchwandern und durchreiten; sie bietet sich dar in weiten, sonnigen Ebenen, nebelverhangenen Wäldern und Berggipfeln, die von Schnee und Wind umtost werden; und sofern ihnen der Sinn danach steht, können die Spielerinnen und Spieler hunderte von Stunden damit verbringen, noch die entlegensten Ecken von Tamriels Nordprovinz zu erkunden; zahllose Häuser, Dungeons, Festungen, Türme und Schiffswracks warten darauf, dass sich verwegene Abenteurer (mehr oder weniger legal) Zutritt zu ihnen verschaffen.

Nichts von all dem gibt es in *THE BANNER SAGA*. Stattdessen vollzieht sich das ganze Spiel – von ein paar wenigen filmischen Szenen abgesehen – im Rückgriff auf eine Handvoll Bildtypen, die einander abwechseln. Es gibt die Bilder von dem Lager, das man unterwegs aufschlagen kann, beziehungsweise von ausgewählten Orten, die man im Verlauf des Marsches erreicht: zumeist mehr oder weniger elende Dörfer und Städtchen. Auf diesen Bildern lassen sich einzelne, besonders markierte Lokalitäten anklicken, und mitunter auch bestimmte Figuren, was dann weitere Handlungsoptionen eröffnet: Beispielsweise erlaubt es ein Besuch des Marktes, unter anderem Vorräte für die Reise zu kaufen. Dann gibt es die Darstellung von Gesprächssituationen, die die Figuren in halbnahen Einstellungen zeigen und mehr oder weniger nach dem Schuss-Gegenschuss-Prinzip organisiert sind, also verschiedene Perspektiven in einem homogenen Dialograum zusammenfügen. Wobei das, was etwa Rook oder Alette sagen, wohlgermerkt nicht vertont wird: Stattdessen lesen wir die einzelnen Repliken und klicken die von uns bevorzugte Entgegnung oder Reaktion an (die mitunter darin bestehen kann, zu schweigen). Des Weiteren gibt es Bilder, die die Karawanen während ihres Marsches zeigen: Von links nach rechts oder von rechts nach links scrollt das Bild, und wir erblicken verschwindend kleine Züge von Menschen, Varl – wie *THE BANNER SAGA* die gehörnten Riesen nennt, die sich mehr oder weniger freiwillig mit ihnen verbündet haben – und vereinzelt Viehkarren, die unter einem langen, im Wind sich streckenden Banner durch die weite, einsame Winterwelt ziehen. Schließlich gibt es die eingangs erwähnte Karte, die sich jederzeit aufrufen lässt; hier erkennt man – anhand eines Ikons, welches das Gesicht des jeweiligen Anführers zeigt (oder, ab dem zweiten Teil, möglicherweise der Anführerin) –, wo man sich gerade befindet und kann wiederum bestimmte Örtlichkeiten anklicken (Städte, Gebirgszüge, Wälder, Sümpfe, Buchten, Inseln ...),

woraufhin eine Texttafel erscheint, die einiges an Hintergrundwissen zu der entsprechenden Lokalität bereithält.¹⁵⁵ Und dann gibt es natürlich die runden taktischen Kämpfe: Von schräg oben erblickt man isometrisch gestaltete Schlachtfelder, auf denen sich Menschen, Varl und Dredge gegenüberstehen (und späterhin obendrein die zentaurenhaften Horseborn sowie andere, weniger humanoide Kreaturen¹⁵⁶); Zug um Zug wird hier gekämpft, wobei jede Figur über bestimmte Eigenschaften, Stärken und Schwächen verfügt, sodass sich die Spieler sehr gut überlegen müssen, wer in welcher Reihenfolge was tun soll.

Von den isometrischen Schlachtfeldern und namentlich den Kämpfen beider Seiten abgesehen, sind all diese Bildtypen spärlich oder gar nicht animiert – in den Gesprächssituationen verfügen die Figuren etwa nur über minimale Gestik oder Mimik; jemand blinzelt, Finger trappeln auf dem Rand eines Schildes, Augenbrauen werden hochgezogen – und bieten den Spielern und Spielerinnen wenige und vor allem eindeutig festgelegte Handlungsoptionen. Während wir den Zug der Karawanen beobachten, steht es uns beispielsweise nicht frei, das Marschtempo oder die Route festzulegen. Wir können zwar jederzeit ein Lager aufschlagen lassen, das bringt aber nur etwas, wenn wir die Karawane einen Tag pausieren lassen und über genügend Nahrungsmittel verfügen, damit sich die erschöpften Wanderer während der Rast stärken können. Ansonsten bleibt uns wenig übrig, als der Reise durch die kalte Einsamkeit zuzuschauen, zu beobachten, wie die Vorräte schwinden, die Stimmung immer schlechter wird – und zu warten, bis der nächste Zielpunkt erreicht ist, oder THE BANNER SAGA ein Textfenster öffnet, um ein Zufallsereignis anzukündigen, das häufig genug (wenn etwa ein jäher Schneesturm aufzieht oder eine Gruppe halbverhungelter Fremder um Nahrung bittet) erneut zum Verlust von Vorräten oder Zuversicht (oder beidem) führen wird.

Also noch einmal: Ist es am Platze, von einer Spielwelt zu sprechen, in Betracht der Art und Weise, wie THE BANNER SAGA die Spielerinnen und Spieler an kurzer Leine durch verschiedene streng reglementierte Bildtypen führt? Und kann man sagen, dass die Spieler hier einen Genuss an der Exploration der

155 Das Beispiel von THE BANNER SAGA legt nahe, dass sich die Ergebnisse, die Stefan Ekmans Lektüre von Karten aus Fantasy- beziehungsweise Fantastik-Romanen hervorgebracht hat, auf andere Medien als das Buch übertragen lassen: „More surprisingly, the topofocal readings revealed much about fundamental aspects of the works, such as their underlying attitudes and central concerns. These readings turned out to be useful in clarifying the roles and nature of certain characters, and they helped demonstrate how plot, character, and setting are interwoven.“ Ekman: *Here be Dragons*, S. 219.

156 Im dritten Teil der BANNER SAGA, wenn man schließlich in die erwähnte metaphysische Dunkelheit vorrückt, kommen noch dämonisch verwandelte Variationen der Bewohner der Spielwelt hinzu.

Spielwelt finden, gar gestalterisch auf die Rhythmik, Zeitlichkeit und Moralität dieser Welt einwirken, wenn sie sich nicht einmal eigenständig bewegen dürfen?

Die erste dieser Fragen ist leicht zu beantworten. So, wie die Diskussion in der Fachforschung geführt wird, gibt es keinerlei Grund, davon auszugehen, dass eine Spielwelt, um als solche gelten zu dürfen, über dreidimensionale Grafik verfügen oder den Spielerinnen und Spielern die Freiheit der Erkundung gewähren müsste.¹⁵⁷

Nach der Definition von Mark J. P. Wolf könnte man sogar sagen, dass die „Welt“ im Videospiel eine grundlegende Funktionalität des Mediums bezeichnet, die völlig losgelöst von jedweder sinnlichen Konkretion besteht:

As the action of most video games takes place in a virtual space over time and features some sort of causality, the settings in which games take place are often referred to as „game worlds“, and as such, they have a place in the history of imaginary worlds. Video game worlds are necessarily composed of several things: some kind of geography, inhabitants, action, and logical consequences that are the outcome of actions. Every game world has some kind of space in which the game's action takes place, from simple blank playing fields that are a single screen in size (as in many early arcade games), or a verbal description (in the case of text adventures), to vast, elaborately detailed worlds with hundreds of thousands of players (as in massively multiplayer online role-playing games (MMORPGs)). These areas are displayed on-screen, and many games, especially adventure games, require exploration of the game world, where other characters are encountered, objects are found, and quests are completed.¹⁵⁸

Vielleicht ist Wolf diese Definition ein bisschen zu weit geraten, da sie – auf theoretischer ebenso wie auf poetologischer Ebene – eigentlich keine Binnendifferenzierung zwischen „simple blank playing fields“ und „vast, elaborately detailed worlds“ erlaubt. In ihrer Allgemeinheit haben seine Bestimmungen jedoch einen großen Vorteil, insofern sie nämlich unzweifelhaft deutlich machen, dass die Spielerinnen und Spieler einen digitalen Raum keineswegs nur dann als „Welt“ erleben, wenn dieser Raum in irgendeiner Form repräsentational auf die Alltagswelt bezogen werden kann.

Wie aber wird ein Spielraum zur Spielwelt in einem engeren Sinn? Ich denke, die folgenden Ausführungen geben eine Antwort auf diese Frage:

¹⁵⁷ Marc Bonner etwa stellt rein deskriptiv fest, dass die Welten der Videospiele „heute meist dreidimensional“ ausgestaltet sind, ohne daraus irgendeine normative Festsetzung abzuleiten. Vgl. Bonner: Welt, S. 129.

¹⁵⁸ Mark J. P. Wolf: Worlds. In: ders./Perron (Hg.): The Routledge Companion to Video Game Studies, S. 125–131, hier: S. 125.

[...] a game world will operate according to some logic that it uses to assign consequences to actions taken by the game world's characters. These consequences usually are consistent and can be expected in advance once the player learns how the world works. Through knowledge of these consequences, players can make gameplay choices that move the game world's state in a desired direction. The game world's logic determines much of the gameplay experience, and may also shape the look and feel of the game world itself, suggesting guidelines for design aesthetics.¹⁵⁹

Wolfs Überlegungen lassen sich ohne Weiteres rückbinden an die Begriffe, die ich auf den vorangegangenen Seiten verwendet habe. Man könnte also sagen: Die Spielwelt wird zur Welt, insoweit sie sich den Spielerinnen und Spielern als ein Raum darbietet, dessen Gesetzmäßigkeiten im Spielprozess erfahren, ergründet und reflektiert werden können – sodass also eine Art poetologische Kommunikation zwischen Spieler und Spielwelt entsteht, eine wechselseitige Bezugnahme in Aktion und Reaktion, wobei aus der Perspektive der Spielerfahrung keineswegs immer klar ist, wem das Handlungsprimat zukommt. So gesehen verfügen sehr viele, aber nicht alle Spiele über „Welten“, da es ja – zum Beispiel bei Sportspielen – durchaus möglich ist, dass ein Raum vorwiegend als Kulisse, Hintergrund oder Staffage fungiert.

In einem, wie mir scheint, durchaus vergleichbaren Sinn schlägt Stephan Günzel vor, Videospiele „als bereits ‚gelebte‘ Räume“ zu verstehen, „insofern sie das Resultat eines Prozesses sind, bei dem bestimmte Weltvorstellungen sich mit einer Praxis des Spielens verschränken, die von Regelsystemen bereitgestellt werden“.¹⁶⁰ Und er erläutert, dass diese Betrachtungsweise „eine neue philosophische Sichtweise auf Computerspiele“ eröffne, „nämlich: sie selbst als Elemente einer Menge zu verstehen, die durch sie exemplifiziert werden“.¹⁶¹

Günzel führt aus:

So repräsentieren Egoshooter freilich den Raum (auch) als ‚Schachtel‘, aber das ist kein Ausdruck einer ontologischen Minderwertigkeit, sondern die spezifische Darstellungsleistung. Computerspiele machen solcherart Raumkonzepte erfahrbar, die anderweitig nur über theoretische Konstrukte [...] zugänglich sind.¹⁶²

Auf der Grundlage dieser Ansätze sollte es nun möglich sein, das „Raumkonzept“ zu bestimmen, welches als ästhetische Idee die Weltgestaltung von THE BANNER SAGA anleitet – und also eine Antwort auf die Frage zu geben, wie sich

159 Wolf: Worlds, S. 126.

160 Stephan Günzel: Raum. In: Feige/Ostritsch/Rautzenberg (Hg.): Philosophie des Computerspiels, S. 221–240, hier: S. 235.

161 Günzel: Raum, S. 235.

162 Günzel: Raum, S. 235.

dieses Spiel das Verhältnis zwischen Spieler und Spielwelt denkt. Ich möchte mich hierzu auf einen Vorschlag von Thomas Hensel beziehen, der John L. Austins Sprechakt-Theorie auf das Medium Videospiel zu übertragen sucht.¹⁶³ Das „Computerbild“ gilt Hensel als „sichtbare Manifestation eines digitalen, operativen Codes, der die Trennung von Ausführung (Aktion) und Darstellung (Repräsentation) unterläuft“.¹⁶⁴ Das heißt: „Man *vollzieht* etwas im Gebrauch dieser Bilder, die sich damit als Bildakte erweisen.“ Und weiter: „Wie das Computerbild ist auch das Computerspielbild ein Bildakt (= Performativität erster Ordnung), sozusagen ein momenthaft erspieltes Bild, das nur im Augenblick seines Vollzugs existiert.“¹⁶⁵ Hensel geht noch einen Schritt weiter, und schreibt dem Videospiel (oder Computerspiel) die Möglichkeit zu, sich als „doppelter Bildakt“ zu realisieren; dies geschieht stets dann, wenn Bildakte „auf der Oberfläche des Computerspiels“ auftreten, wenn dieses „also selbst-reflexiv oder opak wird, sprich seine Bildlichkeit als eine seiner Bedingungen bildlich thematisiert.“¹⁶⁶

Er erläutert:

Das Computerspiel zeichnet sich auf diese Weise nicht nur durch seine Narrativität oder Ludizität aus, sondern auch und gerade durch seine Ikonizität, die jene anderen Eigenschaften von Fall zu Fall in sich zu integrieren vermag. Es gilt somit, das Bild nicht nur als eine Funktion des Narrativen oder Ludischen zu verstehen, sondern umgekehrt das Narrative oder Ludische auch als eine Funktion des Bildes. Eine Pointe dieses Ansatzes ist es, dass das Medium Bild die Spielherausforderungen entgegen dem gängigen Klischee nicht nur konturiert und kontextualisiert, sprich rahmt, sondern vielmehr das Bild selbst die Spielherausforderung ist. Und mehr noch: Nicht nur wird das Bild gespielt – das Bild spielt auch.¹⁶⁷

Es scheint mir vielversprechend, *THE BANNER SAGA* in dieser Perspektive zu betrachten. Das Spiel von Stoic Studio gestaltet fortwährend doppelte Bildakte – zumindest dann, wenn man Hensels Überlegungen nicht nur auf das einzelne Bild bezieht, sondern desgleichen auf den Erfahrungsmodus, den die audiovisuelle Bildlichkeit eines Spiels in ihrer Gesamtheit hervorbringt –, insofern es nach allen Regeln der Kunst (beziehungsweise der im ersten Kapitel entwickelten Poetik) eine Fantasy-Welt ins Werk setzt, die Möglichkeiten, mit dieser Welt zu interagieren, jedoch zugleich entschieden reduziert. *THE BANNER SAGA* „spielt“ also gleichsam mit den Wünschen der Spielerinnen und Spieler, mit

¹⁶³ Vgl. John L. Austin: *How to do Things with Words*. Cambridge, Mass. 1962.

¹⁶⁴ Thomas Hensel: *Bild*. In: Beil/Hensel/Rauscher (Hg.): *Game Studies*, S. 47–62, hier: S. 56.

¹⁶⁵ Hensel: *Bild*, S. 56 [Herv. i. O.].

¹⁶⁶ Hensel: *Bild*, S. 58.

¹⁶⁷ Hensel: *Bild*, S. 58.

ihrem Verlangen danach, sich einzusenken in die Welt des Spiels, ihre Geschichte ebenso wie die unzähligen, in ihren Weiten verborgenen Geschichten zu ergründen. Doch das, was wir faktisch tun können, läuft oft genug auf Entweder-Oder-Entscheidungen heraus, die als Form der Bezugnahme an sich schon die Distanzierung des Spielers verlangen, in ihrer konkreten Ausgestaltung aber immer wieder harsche und obendrein vergebliche Kalkulationen verlangen, die geradezu eine lieblose Haltung von den Spielerinnen und Spielern zu erzwingen suchen. Denn was THE BANNER SAGA von uns wissen will, läuft strukturell immer wieder auf die Frage hinaus, ob wir einen friedlichen Bauern einschüchtern und bedrohen wollen, um seines Viehs habhaft zu werden, oder Gerechtigkeit walten lassen – und damit riskieren, dass unsere eigenen Leute verhungern.

Das ist die eine Seite von THE BANNER SAGA; die andere Seite hat etwas damit zu tun, dass die Entwickler von Stoic Games ein bezaubernd schönes Spiel gestaltet haben. Dabei haben sie sich offenbar von dem Stil Eyvind Earles inspirieren lassen, der in den fünfziger Jahren als Zeichner für Disney gearbeitet und unter anderem an PETER PAN (Clyde Geronimi/Wilfred Jackson/Hamilton Luske, USA 1953) und SLEEPING BEAUTY (Clyde Geronimi/Les Clark/Eric Larson/Wolfgang Reitherman, USA 1959) mitgewirkt hat.¹⁶⁸ Das Ergebnis ist ein ‚edler Zeichenstrickstil‘,¹⁶⁹ der manch einem ‚die Augen übergehen‘ lässt.¹⁷⁰

Die Spielerfahrung von THE BANNER SAGA lässt solcherart zwei Gestaltungsprinzipien kollidieren, die in jeweils gegenläufigen affektpoetischen Bewegungen sich ausdrücken: Die Augen gehen über, wollen sozusagen hineinfliegen in die melancholische Poesie einer dem Untergang geweihten Winterwelt, und das Herz gleich mitziehen; doch das unerbittliche Gesetz, das ebenjener Welt eingeformt ist, macht immer wieder eine Ent-Äußerung der Spielerinnen und Spieler erforderlich; sie müssen auf ihren Wunsch verzichten, sich der Welt von THE BANNER SAGA in träumerischer Sehnsucht zu überlassen, weil das Spiel ihnen auferlegt, mit und gegen diese Welt zu kämpfen, Spielminute für Spielminute, in immer neuen unmöglichen und unumgänglichen Entscheidungen.¹⁷¹

168 Vgl. Harman: THE BANNER SAGA review.

169 Jörg Luibl: Zwischen Verlust und Verantwortung. Test: THE BANNER SAGA 2. In: www.4players.de, 28. April 2016, https://www.4players.de/4players.php/dispbericht/Allgemein/Test/36238/81809/0/The_Banner_Saga_2.html [letzter Zugriff: 12.05.2020].

170 Alexander Bohn-Elias: THE BANNER SAGA-Test. Neulich im Wörterbuch unter „episch“. In: www.eurogamer.de, 17. Januar 2014, <https://www.eurogamer.de/articles/2014-01-17-the-banner-saga-test> [letzter Zugriff: 12.05.2020].

171 Bis zu einem gewissen Grad ähnelt die Weltkonzeption von THE BANNER SAGA hierin, wie wir sehen werden, jener von SHADOW OF THE COLOSSUS.

Man kann also durchaus sagen, dass in THE BANNER SAGA eine Gestaltung der Spielwelt durch den Spieler stattfindet; nur geschieht das auf sehr besondere Weise, man muss sie dem Spiel nämlich abtrotzen, jene Spiel-Räume der Freiheit und Verzauberung. Das gilt in jeder Hinsicht. Ja, auch in THE BANNER SAGA bestimmt man (mindestens ein Stück weit) die Moralität, die der Spielwelt in ihrer Entfaltung zukommt. Aber man tut es in einem Prozess fortlaufenden Scheiterns, der darauf abzielt, eine Möglichkeit des Guten zu schaffen, die in der Welt eigentlich nicht – oder nicht mehr – vorgesehen ist. Oder aber in die Kapitulation der Spielerinnen und Spieler mündet. All die kleinen und großen Entscheidungen, die wir treffen müssen, summieren sich zu einer Grundentscheidung, die zwar, da es sich bei THE BANNER SAGA schließlich immer noch um ein Spiel handelt, verhältnismäßig leicht revidierbar ist, die Spielerfahrung aber nichtsdestoweniger mit großem Ernst erfüllt: *Willst du jemand sein, so fragt uns das Spiel, der Fremden, die in Not geraten sind, zu helfen sucht – und dabei riskiert, enttäuscht und betrogen zu werden? Oder ziehst du dich zurück in die Verhärtung einer kalten und selbstsüchtigen Rationalität – die übrigens ihrerseits droht, an der Unwägbarkeit des eigenen Kalküls zu scheitern?*¹⁷² Kurzum: Ob sie wollen oder nicht, die Spielerinnen und Spieler sind stets auch Agenten

172 Unter Bezugnahme auf die Überlegungen von Tobias Unterhuber und Marcel Schellong könnte man sagen, dass THE BANNER SAGA zu jenen Entscheidungsspielen zählt, die einen Bruch zumindest mit einem neoliberalen Ökonomismus vollziehen. Die beiden schreiben: „Damit kann Ökonomismus eben nicht mehr die Funktion einer handlungsleitenden Strategie übernehmen, da die präsentierten Möglichkeiten keinen höheren Pay-off versprechen. Erst hier scheint die Entscheidung zur Entscheidung von Gewicht, zur schwerwiegenden Entscheidung zu werden. Die Vorstellung der Alternativlosigkeit von ökonomischen Lösungswegen wird als Alternative oder gar als richtige Wahl nun weitgehend ausgeschlossen. Damit mögen Spiele des Decision Turns sich von neoliberalen Denkart ablösen, aber ob sie sich auch vom ökonomischen Denken ablösen können, bleibt einstweilen ungewiss. Denn gibt es nicht vielleicht auch so etwas wie einen ‚emotional pay-off‘? Und wird das ‚richtige Handeln‘ nicht einfach nur von der Ebene des Spiels auf die Ebene der Spielerin verlegt, die für sich immer noch eine Idee des richtigen Handelns kennt?“ Unterhuber/Schellong: Wovon wir sprechen, wenn wir vom Decision Turn sprechen, S. 22.

Allerdings würde ich behaupten, dass THE BANNER SAGA einiges daransetzt, vermeintliche Gewissheiten auf Seiten der Spielerinnen und Spieler, was eine Vorstellung vom „richtigen Handeln“ betrifft, zumindest zu erschüttern. Vgl. zu der Frage, inwieweit die Entscheidungen im Videospiel bezogen auf die Spieler eine gewissermaßen pädagogische Funktion haben können: Nina Köberer/Patrick Maisenhölder/Matthias Rath: Der homo narrans und ethisch-moralische Entscheidungssituationen in digitalen Spielen. In: Redaktion Paidia (Hg.): „I’ll remember this“, S. 193–213, v. a. S. 201 u. S. 209 f.

sowohl der Katastrophe als auch der Eukatastrophe,¹⁷³ mal so, mal so, wiewohl in den seltensten Fällen klar ist, welche Konsequenzen ein bestimmtes Vorgehen nach sich zieht.

Und ja, man prägt auch die Zeitlichkeit der Spielwelt. Manches darf man tatsächlich entscheiden: Es gibt vermeidbare Kämpfe und Begegnungen, und wer genug Nahrungsmittel besitzt, kann immer wieder Rasten einlegen, um die Seinen zu schonen. Tatsächlich hält das Spiel vier Trophäen bereit, die sich unmittelbar auf die Möglichkeiten der Zeitgestaltung beziehen, die den Spielerinnen und Spielern gegeben sind: Man bekommt sie, wenn man besonders schnell marschiert oder besonders viele Schlachten schlägt – oder, wenn man dafür sorgt, dass niemand in der Karawane verhungert und die Moral nicht ins Bodenlose sinkt. Wohlgermerkt ist es unmöglich, diese Trophäen allesamt in einem Spieldurchgang zu erringen, weil jemand, der einen Gewaltmarsch initiiert, damit eben letztlich das Elend der eigenen Leute in Kauf nimmt.

Vor allem aber erfüllt sich im Explorationsdrang der Spielerinnen und Spieler eine bestimmte Zeitlichkeit. Wer in *THE BANNER SAGA* die Spielwelt erkunden will, tut dies einmal, indem er die Karte studiert; vor allem aber, indem er den Zug der Menschen und Varl mit wachen Augen begleitet, auf die Schönheit der Winterwelt achtet, sich an den Einzelheiten der Gestaltung erfreut, an den gewaltigen Göttersteinen, die, als monumentale und traurige Überbleibsel einer vergangenen Epoche, über die Spielwelt verstreut sind; an den Hügeln und Bergen, die sich fern im dunstigen Hintergrund erheben; an den schattenhaften Silhouetten von Bäumen und Gesträuch (und lauernden Dredge), die die Gestaltung des Bildvordergrunds prägen.

Aber, wie gesagt, all das muss man dem Spiel abringen. Und zweifellos setzt *THE BANNER SAGA* auch auf Spielerinnen und Spieler, die dergleichen zu tun versuchen. Dann nämlich gestaltet sich die Spielerfahrung als konflikthafte Auseinandersetzung mit dem Gesetz der Spielwelt. Es ist ein fortwährendes Aufbegehren gegen die Erbarmungslosigkeit dieser Welt, das im Wechsel mit der zähneknirschenden Anerkennung all der Überlebenszwänge, die das Spiel verhängt, einen ganz eigenen Rhythmus taktet.

¹⁷³ Für den letzten Teil der Trilogie gilt diese Einschätzung freilich nur mit Abstrichen. Je nachdem, welche Entscheidungen die Spielerinnen und Spieler im dritten Akt treffen und wie gut sie sich in den rudentaktischen Kämpfen des Finales schlagen, kann die *BANNER SAGA* durchaus in einer Eukatastrophe enden, die im strengen Sinn dem entspricht, was sich Tolkien unter dem Begriff vorgestellt hat: d. h., der Welt von Rook und Alette erwachsen Hoffnung und Zukunft, auch wenn einzelne Figuren einen hohen Preis dafür zahlen, dass dieses Ende möglich wird.

So werden sich die Spielerinnen und Spieler hinreichend an der Spielwelt aufgerieben haben, wenn das Finale von *THE BANNER SAGA* beginnt, dass die exemplarische Eukatastrophe, die dieses Finale gestaltet, sie mit aller Wucht zu berühren vermag. Exemplarisch ist die Eukatastrophe, mit welcher der erste Teil der Trilogie endet, nämlich sowohl in dem jähen Aufstrahlen einer unmöglichen Hoffnung, als auch in dem bitteren Schmerz, der den Schattenwurf jenes Lichtes bildet. Zwar gelingt es den Menschen und den Varl, gegen eine schier unüberwindliche Dredge-Armee zu bestehen und den Anführer der Steinwesen, den unsterblichen Bellower in die Knie zu zwingen, doch ist der Preis dieses Sieges das Leben von entweder Rook oder Alette.¹⁷⁴ Vielleicht wissen das die Spielerinnen und Spieler sogar – nachdem sie im Verlauf von *THE BANNER SAGA* reichlich Lehrgeld haben zahlen müssen –, wenn sie die Entscheidung treffen, ob Vater oder Tochter gegen Bellower anzutreten hat.

Auf diese Weise gestaltet *THE BANNER SAGA* ein Konzept von Heldentum, das, als Spielerfahrung, eine große Ähnlichkeit aufweist mit der tragischen und ausweglosen Tapferkeit, die, folgt man Tolkien, auch *Beowulf* besingt. Es ist ein Heroismus der Ohnmacht; er verlangt, die Ohnmacht, das Scheitern und das Versagen auszuhalten. Immer wieder mit anzusehen, wie der Versuch, das Gute zu tun, etwas Schlechtes herbeiführt – und dennoch nicht aufzugeben. Sie nicht mitzumachen, die Verwandlung in eine Rechenmaschine, die nur noch ein Kalkül von Gewinn und Verlust kennt. Der Pessimismus, der dieser Idee von Heldentum eingeschrieben ist, rührt daher, dass eine Veränderung der Umstände, die das heroische Handeln notwendig machen, ausgeschlossen scheint. Die Regeln des Spiels, das heißt die Gesetzmäßigkeiten der Spielwelt, lassen sich nicht ändern – oder aber die Entstehung der Möglichkeit, sie zu ändern, ist an das Heraufdämmern einer Zukunft nach dem Ende der Trilogie gebunden. Was bleibt, ist der Eigen-Sinn, an Werten und Haltungen festzuhalten, obzwar sie die eigenen Gewinnchancen nicht erhöhen, sondern vielleicht sogar minder: ein Heroismus, den die Spieler etwa Rook und Alette angedeihen lassen können, wenn sie ihre eigene Haltung zu dem Spiel gefunden haben.

Zwar werden die Figuren von *THE BANNER SAGA* nur deshalb zu Helden, weil sie keine andere Wahl haben. Die meiste Zeit sind sie auf der Flucht und sehen voll ratlosem Schrecken dabei zu, wie ihr Leben und ihre Welt in Stücke brechen. Und die allerwenigsten von ihnen kämpfen, weil sie sich stark und

¹⁷⁴ Bellower ist übrigens tatsächlich unsterblich; in einer merkwürdigen Volte zielt das Finale von *THE BANNER SAGA* darauf, dem Dredge-Krieger mithilfe eines magischen Pfeils vorzugaukeln, dass er gestorben sei – merkwürdig ist diese Volte vor allem, wenn man Bellowers Schein-Tod mit dem sehr endgültigen und, wenn man so sagen kann, poetologisch realen Tod von Rook oder Alette kontrastiert.

mächtig fühlen. Doch kämpfen tun sie. Irgendwann kommt – und das ist in der BANNER-SAGA-Trilogie eben wörtlich zu nehmen – eine allesverschlingende Dunkelheit, die die Herdfeuer zum Erlöschen und die Lieder zum Verstummen bringt. Die Heldinnen und Helden des Spiels stellen sich dieser Dunkelheit entgegen. Es ist nicht so, dass sie an den Sieg glauben. Aber sie fügen sich auch nicht in die Niederlage. Denn in ihnen stößt, wie es über einen alten, todkranken Mann heißt, der Rook und Alette in seinem unwahrscheinlichen Heroismus verschwistert ist, „ein unbändiger Trotz hoch, in *dieser* Welt zu bestehen und für eine andere, bessere, zu kämpfen“.¹⁷⁵

Polare Positionen der Spielerfahrung – Resümee und Ausblick

Vermutlich könnte man mit einigem Recht sagen, dass SKYRIM und THE BANNER SAGA polare Positionen der Spielerfahrung markieren, wenn es um das Verhältnis zwischen Spieler und Spielwelt geht. SKYRIM lässt den Spielerinnen und Spielern stets die Wahl zwischen einer Fülle von verschiedenen Möglichkeiten; das betrifft die Welterkundung ebenso wie die Entwicklung des Avatars und die Moralität seines Handelns. Die Entscheidungen, die man hier zu treffen hat, sind selten unwiderruflich, schließen kaum je andere Seinsmöglichkeiten aus. Es gibt Ausnahmen: Beispielsweise kann man nicht gleichzeitig für die Stormcloaks und die Imperial Legion kämpfen. Aber das Verwerfungspotenzial, das in solchen Exklusionen zum Tragen kommt, ist ziemlich gering. Noch das Folgenreichste bleibt in SKYRIM seltsam folgenlos; das Spiel perfektioniert die Kunst, den Pelz zu waschen, ohne ihn nass zu machen. Mit dieser Feststellung ist indessen keine Kritik an Bethesdas Weltentwurf verbunden. Die ELDER SCROLLS-Reihe verwirklicht, ungeachtet alles Düsternen und Blutigen, den kindlichen Wunsch nach der Fantasy-Welt als einem Abenteuerspielplatz mit schier unendlich vielen Klettergerüsten.

Hingegen gibt sich THE BANNER SAGA alle Mühe, den Spielerinnen und Spielern von Anfang an klarzumachen, dass Wasser eine ziemlich feuchte und oben-drein oftmals kalte Angelegenheit ist. Wir haben es hier mit einem Spiel zu tun, das nicht einfach, wie vielleicht alle Spiele, auf der Ebene des Programmcodes aus Entscheidungen gemacht ist, sondern sich in der Spielerfahrung als einzige Folge von harten, folgenschweren und oftmals eigentlich unentscheidbaren Entscheidungen darstellt. Während SKYRIM den Modus des Sowohl-als-auch perfektioniert, zielt THE BANNER SAGA auf ein glasklares Entweder-Oder. Entweder gebe

¹⁷⁵ Friedrich Dürrenmatt: Der Richter und sein Henker/Der Verdacht [1951/52]. Zürich 1998, S. 164.

ich diese oder jene Antwort; entweder ziehe ich meine Bogenschützlin auf dieses oder auf jenes Feld; entweder nutze ich meinen „Renown“ (die einzige Währung des Spiels) um Vorräte zu kaufen oder um die Fähigkeiten eines meiner Helden weiterzuentwickeln; entweder raste ich, damit mein verwundeter Varl-Krieger wieder zu Kräften kommt, und riskiere, dass mir vor der nächsten Stadt die Nahrungsmittel ausgehen, oder ich setze den Marsch fort und finde mich vielleicht in einem Kampf wieder, wo mein Varl gerade dann fehlt, wenn er am Nötigsten gebraucht wird.

Noch der Umstand, dass der Zug der Karawanen, im Spielerleben und der grafischen Konfiguration, immer nur in eine Richtung führt, trägt zur Herausbildung einer Zeitlichkeit bei, die das Entweder-Oder als unerbittliche Serialität unwiderruflicher Entscheidungen realisiert. Ob diese Entscheidungen tatsächlich, was den Handlungsverlauf und das Schicksal einzelner Figuren betrifft, in jedem Fall so weitreichende Folgen haben, wie *THE BANNER SAGA* suggeriert, ist dabei zweitrangig: Sie haben ihre Wahrheit und Wirklichkeit in der Erfahrung der Spielerinnen und Spieler.¹⁷⁶ Dazu passt es denn auch, dass die Erkundung der mythopoetischen Welt, der Genuss ihrer zeitlichen und räumlichen Weiten, die Gestaltung ihrer Zeitlichkeit und Moralität bis zu einem gewissen Grad, wie ich zu zeigen versucht habe, gegen das Spiel, im Widerstand gegen seinen Weltentwurf, sich vollziehen müssen.

In diesem Sinn also bezeichnen *SKYRIM* und *THE BANNER SAGA* polare Positionen der Spielerfahrung. Vielleicht entsprechen diese Positionen spezifischen Formen des Spielgenusses. Sie mögen eine Ähnlichkeit aufweisen zu den von Christopher Goetz so bezeichneten Modi der „tether fantasy“ und der „accretions fantasy“.¹⁷⁷ Goetz betont, dass er nicht etwa ein literarisches Genre im Blick

176 Ich stimme Tobias Unterhuber und Marcel Schellong zu, wenn sie schreiben, die Kritik, in Videospielen seien Entscheidungsmöglichkeiten „nur Illusion“, würde zwei „wichtige Dinge“ übersehen: „Erstens macht es sehr wohl einen Unterschied, wie die Spielerin sich entscheidet, egal wie klein die Entscheidung ist, da ihre Entscheidung durch die Handlungen ihrer Spielfigur Teil der Narration wird. Ob sie nun ‚Hey‘ oder ‚Hallo‘ wählt, macht mindestens den Unterschied, dass sie ‚Hey‘ oder ‚Hallo‘ sagt. Prozessual geht jede dieser Entscheidungen in die Erzählung ein und verändert sie und das Spielerleben und – wie Jody Macgregor anmerkt – auch den Ton der Erzählung. Zweitens ist es nicht so wichtig, ob die Entscheidungen Auswirkungen haben, sondern dass die Spielerin annimmt, sie hätten welche. Die Inszenierung der Entscheidung macht die Momente der Entscheidung aus. Wir nehmen sie anders wahr. Wenn wir den Entscheidungsmomenten im heiligen Ernst des Spiels entgegentreten, werden sie erlebbar als Simulationen von realer Erfahrung.“ Unterhuber/Schellong: Wovon wir sprechen, wenn wir vom Decision Turn sprechen, S. 26.

177 Vgl. Christopher Goetz: Tether and Accretions. Fantasy as Form in Videogames. In: *Games and Culture* 7 (2012), H. 6, S. 419–440.

hat, wenn er von „fantasy“ spricht, sondern vielmehr abhebt auf „a dynamic psychological concept related to play“¹⁷⁸ – und er führt aus:

Let me provisionally define a tether fantasy as the pleasurable process of oscillating between feeling safe and feeling exposed, dwelling on the boundaries that separate the two. In turn, an accretions fantasy can be defined as the pleasurable process of correcting a weak or vulnerable body by accruing objects from the world of gameplay.¹⁷⁹

Nun geht es Goetz weder um SKYRIM noch um THE BANNER SAGA – und genaue genommen, wie er ja selbst hervorhebt, überhaupt nicht um Fantasy-Spiele und -Welten –, sondern um MINECRAFT (Mojang, 2009/2011) und TERRARIA (Re-Logic, 2011). Insofern wäre es vielleicht naheliegender, zunächst andere Bestimmungen heranzuziehen. Die in den Game Studies überaus beliebte, auf Roger Caillois' Spieltheorie zurückgehende Unterscheidung zwischen *paidia* und *ludus* bietet sich hier an.¹⁸⁰ Im Anschluss an Caillois definiert Thomas Hensel *paidia* als das „freihere, unkontrollierte Spiel“; mit *ludus* hingegen ist für ihn das „stärker geregelte, eher zielgerichtete, mithin das disziplinierende Komplement von *paidia*“ bezeichnet.¹⁸¹ Sicherlich ist es unmittelbar einsichtig, wenn man SKYRIM in dieser Spanne auf *paidia*, THE BANNER SAGA hingegen auf *ludus* bezieht. Wichtig ist aber, dass Hensel zwischen *paidia* und *ludus* ein dialektisches Verhältnis ausmacht; wie er an THE LAST OF US (Naughty Dog, 2013) und LEFT BEHIND (Naughty Dog, 2014), der Erweiterung des Spiels, vorführt, lässt sich in dieser Dialektik durchaus eine (Selbst-)Reflexion des Mediums an sich erkennen. Für Hensel zeichnet sich die Dialektik von *paidia* und *ludus* unter anderem dadurch aus, dass in ihr „Geschichten blanken, aufreibenden Nah-

178 Goetz: Tether and Accretions, S. 419.

179 Goetz: Tether and Accretions, S. 419.

180 „An dem einen Ende herrscht fast uneingeschränkt das gemeinsame Prinzip des Vergnügens, der Ausgelassenheit, der freien Improvisation und der unbekümmerten Lebensfreude, wodurch sich eine gewisse unkontrollierte Stimmung, die man mit dem Namen *paidia* bezeichnen könnte, Ausdruck verschafft. Am anderen Ende wird diese fröhliche und impulsive Überschwänglichkeit durch eine komplementäre, ihrer anarchischen und launenhaften Natur in mancher Hinsicht zuwiderlaufende Tendenz fast völlig absorbiert bzw. diszipliniert: durch ein wachsendes Bedürfnis, sie willkürlichen, bindenden und absichtlich hemmenden Konventionen zu unterwerfen, sie durch die Errichtung zunehmend schwierigerer Hindernisse immer mehr zurückzudrängen und so den Weg zu dem ersehnten Ergebnis möglichst beschwerlich zu gestalten. Dieses Ergebnis ist ohne jeden Nutzen, obwohl es ein ständig zunehmendes Maß an Anstrengungen, Geduld, Geschicklichkeit oder Erfindungsgabe erfordert. Diese zweite Komponente nenne ich *ludus*.“ Roger Caillois: Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch [1958]. Berlin 2017, S. 34.

181 Thomas Hensel: Zwischen *ludus* und *paidia*. THE LAST OF US als Reflexion des Computerspiels. In: Beil/Freyermuth/Gotto (Hg.): New Game Plus, S. 145–183, hier: S. 154.

kampfs und dessen Ästhetik“ mit ihrem „Gegenteil: Ruhe und Fernsicht“, konterkariert werden – und *vice versa*.¹⁸²

Es scheint mir nicht unangemessen, aus Hensels Bestimmungen den Rückschluss zu ziehen, dass sich im Verhältnis von Spieler und Spielwelt eine Dynamik entfaltet, die die komplementären Konzepte *paidia* und *ludus* umschließt und in je eigenen poetologischen Entwürfen aufeinander bezieht. Wenn SKYRIM und THE BANNER SAGA polare Positionen der Spielerfahrung bezeichnen, so sind sie zugleich exemplarisch darin, dass sie in ihren Interpretationen dieser Dynamik auf die grundlegenden Möglichkeiten des Mediums Videospiel verweisen. Auch das ludische Oxymoron und der Modus der Fantasy sind Teil der so umrissenen Dynamik, insofern sie das Potenzial zu einer schier endlosen Kombinatorik in sich tragen, die weit über das hinausreicht, was man im engeren Sinn einer der Tradition Tolkiens verpflichteten Poetik zurechnen würde.

SKYRIM mag also eine besonders entschiedene Ausdeutung der ästhetischen Idee eines Open-World-Spiels (nicht nur) im Genre Fantasy darstellen, wohingegen THE BANNER SAGA in dem eigenwilligen Zeichentrickstil, der Mechanik der Karawanen-Verwaltung und vor allem dem gleichermaßen tieftraurigen wie heroischen, heillosen wie hoffnungsstarken Pathos unter den Videospielen wohl nur sich selbst entspricht. Zugleich jedoch vermessen beide Spiele die Möglichkeiten ihres Mediums, was Konzeptionen des Weltenbaus betrifft – womit ja zugleich ein je spezifisches Verhältnis zwischen Spieler und Spielwelt adressiert ist. Auch in den folgenden Spielanalysen, wenn es um SHADOW OF THE COLOSSUS oder DARK SOULS, um PYRE oder HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE geht, werden derartige Verhältnisse zu ergründen sein: als affektpoetische Kalkulationen, die den Genuss am Videospiel und der Fantasy ausmachen, die zugleich Entwürfe von Historizität, Gemeinschaft und Mensch-Sein (oder eben: Nicht-Mensch-Sein) realisieren.

Dabei sollte man nie vergessen, dass es nicht nur eine Dialektik zwischen *paidia* und *ludus* gibt, sondern desgleichen zwischen Erkunden und Verirren. In manchen Spielwelten, etwa jenen der DARK SOULS-Trilogie, kann man sich sehr leicht, sehr gründlich und durchaus buchstäblich verirren; bei anderen ist das strenggenommen nur möglich, wenn man darauf verzichtet, die Weltkarte zu Rate zu ziehen und (falls möglich) die sogenannten Questmarker abschaltet. Es gibt aber in nahezu allen Videospielen die Möglichkeit eines Verirrrens, das nicht die räumliche Orientierungslosigkeit, sondern eine Form des ästhetischen Erlebens meint. Sie hat vorderhand mehr mit *paidia* als mit *ludus* zu tun, vollzieht sich aber ebenso inmitten der strengen Reglementierung eines rundentak-

182 Hensel: Zwischen ludus und paidia, S. 153.

tischen Gefechts oder der disziplinierten (und überaus disziplinierenden) Rohstoffakkumulation von Spielen wie CONAN EXILES.

Ein solches Sich-Verirren tritt in Kraft, wenn man nicht mehr weiß, was genau das Auge sieht und das Ohr hört (beziehungsweise was das Ohr sieht und das Auge hört) und was die Hände tun (oder was mit ihnen getan wird). Dann ist es unwichtig, ob das Spiel spielt oder die Spielerinnen und Spieler. Sich verirrend, hat man einen Möglichkeitsraum betreten, der zwar sicherlich nicht grenzenlos, aber doch unerschöpflich ist. In ihm können wir etwas Neues denken und etwas Neues fühlen. Dieses Neue mag gar nicht viel mit dem zu tun haben, was uns das Spiel zu denken und zu fühlen geben will; dennoch hängt sein Entstehen davon ab, dass wir uns spielend auf die jeweiligen poetologischen Vorgaben einlassen. Es gibt also, meine ich, eine Schule des gezielten Sich-Verlaufens, die nicht nur eine Kunst des Lesens, sondern auch eine Kunst des Spielens bezeichnet.¹⁸³

183 Vgl. Daniel Illger: Von der Kunst, sich zu verlaufen. In: Tolkien Times (2015/2016), S. 6.

3 Das Jenseits des Totenreichs: SHADOW OF THE COLOSSUS

Die orpheische Spur

Es ist eine der ältesten Geschichten, die wir kennen: dass einer den Tod eines geliebten Menschen nicht erträgt und darum selbst auf Tuchfühlung mit dem Jenseits geht. Von Orpheus, der versucht, Eurydike der Unterwelt abzutrotzen, über Dante, der in den tiefsten Höllenkreis hinabsteigen und den Läuterungsberg erklimmen muss, ehe ihm im Paradies ein Wiedersehen mit Beatrice gewährt wird, bis hin zur zeitgenössischen Fantasy. Hier findet sich das Motiv etwa bei David Gemmell, wenn Druss sich entscheidet, das Tal der Toten zu bereisen, um Rowena die Rückkehr ins Leben zu ermöglichen.¹ Ganz allgemein zählt jene Öffnung auf die Welt der Toten hin, die wechselseitige Durchdringung der vermeintlich geschiedenen Seinssphären, zu den unverzichtbaren Topoi der – in einem weiteren Sinn – fantastischen Populärkultur: Kein *Twilight*, kein *Harry Potter*, kein *Game of Thrones* kommt ohne sie aus.² Und noch in einer Superhelden-Interpretation wie der Netflix-Serie *THE PUNISHER* (USA 2017–2019; Entwicklung: Steve Lightfoot), die auf schmerzliche Weise von den Verwerfungen der Gegenwart gezeichnet ist, erklingt gleichsam ein Echo des orpheischen Gesangs, da es mit Frank Castle (Jon Bernthal) schließlich so weit kommt, dass er, nun selbst ein blutender, gequälter, sterbender Körper, eine Wahl zu treffen hat, ob er mit seiner ermordeten Frau im schwarzen Liebesnichts verbleiben oder in eine Welt des Leidens zurückkehren möchte.³

Kein Wunder also, dass Hans Richard Brittnacher das Motiv der Jenseitsreise „zum Urgestein der literarischen und bildkünstlerischen Phantastik“ zählt.⁴ Mit ihm werde

1 Vgl. David Gemmell: *The First Chronicles of Druss the Legend*. New York 1994, S. 281–292.

2 Wohlgermerkt rede ich hier von den Medienverbünden, die unter den genannten Markennamen firmieren; neben Kinofilmen (bzw. einer Fernsehserie) und den Romanen, auf denen sie basieren, umfassen selbige Video- und Brettspiele, Comics, Fanfiction verschiedener Art, diverse Spin-Offs, Poster, Kalender, Tassen und allerlei sonstige Paraphernalien.

3 Vgl. Staffel 1, Episode 12: Home. Vielleicht wäre es interessant, die Figur Frank Castle, wie Lightfoot sie deutet, von ihrer Anlage her als eine Art umgekehrten Orpheus zu verstehen, der Verlust und Schuld nur ertragen kann, indem er die Metapher von der „Hölle des Krieges“ als Handlungsmatrix begreift, um die ganze Welt in eine ebensolche Hölle zu verwandeln.

4 Hans Richard Brittnacher: Jenseitsreisen. Der Traum und Alptraum vom Leben nach dem Tod. In: Christine Lötscher/Petra Schrackmann/Ingrid Tomkowiak/Aleta-Amirée von Holzen (Hg.): *Übergänge und Entgrenzungen in der Fantastik*. Münster 2014, S. 57–70, hier: S. 57.

ein Terrain abgesteckt, auf dem sich die Produktivkräfte des Phantastischen entwickeln und bewähren konnten: in einer exzessiven Imagination, die es sich erlauben durfte, die üblichen Einsprüche der Empirie abzustreifen; in einem ungenierten Sprechen über Tabus, auch die letzten; und schließlich im Entschluss, einen Blick ins Herz der Finsternis zu werfen und die Schreckstarre erzählend zu verflüssigen.⁵

Auch *SHADOW OF THE COLOSSUS* ist letztlich ein orpheisches Lied. Seit seinem ersten Erscheinen im Herbst 2005⁶ wird das unter der Leitung Fumito Uedas von Team ICO entwickelte Videospiel als „Meisterwerk“ gehandelt.⁷ Tatsächlich zählt es zu den nicht eben zahlreichen Spielen, die als solche – also nicht nur als Exempel, an denen die Möglichkeiten und Grenzen des Mediums diskutiert werden – eine eingehendere wissenschaftliche Betrachtung erfahren haben. Die so entstandenen Beiträge belegen, dass es durchaus fruchtbar sein kann, Videospiele als künstlerische Werke ernst zu nehmen. Als solche ermöglichen sie eine ästhetische Erfahrung, die ohne sie schlechterdings nicht zu haben ist.⁸

Vor dem Hintergrund dieser Diskussion gilt es, die Perspektive auf *SHADOW OF THE COLOSSUS* nicht über Gebühr zu verengen. Wenn ich im Folgenden untersuche, wie sich das Spiel zum Fantasy-Modus und dessen Permutationen verhält, will ich also zugleich die orpheische Spur im Auge behalten. Dies nicht, um *SHADOW OF THE COLOSSUS* von einer anderen Seite her in ein vorgegebenes Deutungsschema einzuzwängen oder das Spiel unter einem kulturhistorischen Trümmerhaufen zu begraben. Sondern gewissermaßen als Gegengewicht zu den im ersten Teil dieser Studie entwickelten Thesen; als Maßnahme mithin, die der Würdigung des Widerständigen und Rätselhaften an *SHADOW OF THE COLOSSUS* dient.

Wer reist hier ins Jenseits, und zu welchem Zweck? Was hat es überhaupt mit dem Jenseits auf sich? Ist es ein infernalischer Raum, soll es eine Himmelsahnung vermitteln, oder ähnelt es eher einem antiken Schattenreich? Weiterhin:

5 Brittnacher: *Jenseitsreisen*, S. 57.

6 Bluepoint Games entwickelte ein HD-Remaster von *SHADOW OF THE COLOSSUS*, welches das ursprünglich für die Playstation 2 konzipierte Spiel gemäß den Standards der folgenden Konsolengeneration aktualisierte und 2011 veröffentlicht wurde; 2018 folgte dann ein einhellig gelobtes Playstation-4-Remake, für das ebenfalls Bluepoint Games verantwortlich zeichnete. Letzteres stand mir während der Arbeit an dieser Analyse zur Verfügung.

7 Vgl. z. B. Christian Huberts: *Raumtemperatur*. Marshall McLuhans Kategorien „heiß“ und „kalt“ im Computerspiel. Salzheimendorf 2010, S. 57.

8 Vgl. Martin Feige: *Kunst*, S. 186 f.; vgl. auch: Damien Mecheri: *The Works of Fumito Ueda. A Different Perspective on Video Games*. Toulouse 2019. In seinem Buch entwickelt Mecheri eine *Auteur*-Perspektive auf Ueda. Er versucht u. a. zu bestimmen, inwieweit dieser beim Game Design einen distinkten Stil entwickelt hat; dabei stellt er auch die Frage, ob Uedas Spiele als Kunst gelten können.

Welche Finsternis wird, um mit Brittnacher zu reden, in den Blick genommen, und gibt es eine Starre, die sich erzählend verflüssigt? Schließlich: Wenn es zu treffen sollte, dass das Medium Videospiel bezogen auf jene Art von Fantasy, die hier in Rede steht, eine privilegierte Position einnimmt – was bedeutet das hinsichtlich der Poetik von *SHADOW OF THE COLOSSUS*?

Ich will mit der einleitenden Filmsequenz des Spieles beginnen und dabei versuchen, mich langsam einer Antwort auf die genannten Fragen anzunähern.

Melancholische Erhabenheit

Ein paar Sekunden verweilt die Kamera auf dem vollen, von Wolken umlagerten Mond, dann macht sie sich daran, dem Flug eines Adlers zu folgen, schwenkt schräg nach unten, gleitet gemeinsam mit dem Tier hinab in eine zerklüftete, von Dunst und Nebel durchwaberte Berglandschaft. Vorbei an einem Wasserfall geht es, entlang der schroffen, steil aufragenden Wände einer Schlucht, die so hoch sich türmen, dass der Nachthimmel darüber nur noch erahnt werden kann. Dann, als der Adler einen schmalen Pfad erreicht, der auf den ersten Blick kaum von dem Felsen zu unterscheiden ist, bleibt die Kamera zurück. Sie lässt den Vogel seinen Flug fortsetzen, wohin auch immer, und schließt sich nun einem einsamen Reiter an, der einem gleichfalls unbekannten Ziel entgegenstrebt.

Zunächst sehen wir den Reiter nur von hinten und seitlich aus einiger Distanz. Er scheint sehr jung, trägt einen Umhang. An seiner Hüfte hängt ein Schwert und vor ihm, auf dem Rücken des schwarzen Pferdes, befindet sich, halb sitzend, halb liegend, eine leblose, in eine Decke oder einen Mantel gehüllte Frau. Das Erste, was wir über den Reiter erfahren, ist, dass eine unbedingte Entschlossenheit ihn antreibt. Als er an eine Stelle kommt, wo der Pfad eingebrochen ist, und ein klaffender Riss in schier bodenlose Tiefe führt, zwingt er sein widerstrebendes Pferd, den Sprung zu wagen. Es gelingt, und unbeirrt setzt der Reiter seine Reise fort. Bald führt ihn sein Weg durch einen Wald, den der Mond in zauberisch-verwunschenes Licht taucht, und vorbei an einem Fluss. Ein Gewitter bricht aus, und der Reiter lässt sein Pferd unter einem Felsvorsprung rasten.

Schließlich kommt er zu einer gewaltigen Ruine, die längst schon von Bäumen, Sträuchern, Kletterpflanzen und Gestrüpp in Beschlag genommen wurde. Handelt es sich um einen Tempel, eine Festung, ein Bollwerk? Jedenfalls verliert sich die Mauerflucht im Wald; schier unmöglich scheint es, das Gebäude zu umrunden. Doch zwischen zwei Türmen tut sich eine Öffnung auf. Den Spielerinnen und Spielern bleibt keine Zeit, sich zu fragen, was es mit der Ruine auf sich haben mag, denn schon setzt der Reiter seinen Weg fort. Durch jene Öffnung hindurch geht es, und während die Kamera, zunächst in Untersicht, zwischen den

Mauern hindurch in den Himmel blickt, ein blassgoldenes Licht durch die Schatten schneidet, schwingt sich die bislang eher zurückhaltende Musik zu sakralem Pathos auf. Nun findet die Kamera ihren Platz hinter dem Reiter und seinem Pferd, blickt über ihre Schulter, während die enge Öffnung sich weitet, die Chöre und Streicher begleitend dazu immer weiter ansteigen, und es folgt ein Moment, in dessen Bildlichkeit die enigmatische Größe von *SHADOW OF THE COLOSSUS* zu einem Emblem der Melancholie und Erhabenheit sich verfestigt.

Vor den Augen der Spielerinnen und Spieler tut sich ein horizontweites, von einer kargen Wüste durchzogenes und von Felsen umstandenes Tal auf; eine Brücke überspannt dieses Tal, führt pfeilgerade auf ein weiteres gewaltiges Gebäude zu, das, seiner riesenhaften Größe zum Trotz, nur als Silhouette in der Ferne erkennbar ist. Die Kamera dreht sich nach oben, hin zu dem gleichzeitig wolkigen und sonnendurchglühten Himmel. Dann, nach einem Schnitt, werden die wahren Ausmaße der Szenerie deutlich: Nun entfernt sich die Kamera von Reiter und Pferd, die langsam beginnen, die Brücke zu überqueren. Immer weiter entfernt sie sich, und je größer die Distanz zu jenen zuerst kleinen, dann winzigen Gestalten wird (die Frau ist schon überhaupt nicht mehr zu erkennen), desto unfasslicher erscheinen sie: die Weite und Leere der Welt, die der Spieler soeben betreten hat, die Macht und das Alter der halbverfallenen Bogenbrücke – deren Bögen übrigens, ein bemerkenswertes Detail, genau genommen Halbbögen sind, die wie überdimensionierte Wegweiser immer in eine Richtung zeigen: in das Tal hinein, weg von den Landen, die der Reiter bislang bereist hat; als wollte die Brücke selbst deutlich machen, dass es für denjenigen, der einmal den Fuß auf sie gesetzt hat, keine Rückkehr mehr geben kann.

Spätestens an dieser Stelle verschiebt sich die rätselnde Neugier der Spielerinnen und Spieler: Mag sie bislang dem Reiter und der Frau gegolten haben, richtet sie sich nun – eine Verlagerung, die beim Anblick der ersten Ruine ihren Ausgang genommen hat – auf die Welt selbst. Die dringendsten Fragen sind also nicht mehr: Wer ist der Reiter? Was verbindet ihn mit seiner vielleicht toten, jedenfalls in tiefer Ohnmacht gefangenen Gefährtin? Und wohin führt ihn sein Ritt? Ist er etwa auf der Flucht? Sondern: Was ist das für eine Welt? Wer hat diese gewaltigen Bauwerke errichtet? Wann ist das geschehen? Und warum stehen sie mitten in einer menschenleeren Einöde?

Anstatt diese Fragen zu beantworten, vollzieht das Spiel eine Bewegung, mit der es gleichsam auf sich selbst zurückweist: Die Musik verklingt, nur noch das Rauschen des Windes ist zu hören, einmal mehr schwenkt die Kamera in den Himmel, und nach einer Weißblende erscheint der Titelschriftzug zwischen regenschweren Wolken, verbunden mit der Aufforderung, einen Knopf zu drücken. Man mag in dieser Inszenierung durchaus eine Geste erkennen, mittels derer *SHADOW OF THE COLOSSUS* die eigene Hermetik unterstreicht und zugleich

die Bereitschaft herausstellt, die Erwartungen der Spielerinnen und Spieler zu frustrieren. Dafür spricht, dass die restlichen zehn Minuten der Eröffnungssequenz, während sie vorgeblich manche Frage beantworten, eigentlich immer nur neue Rätsel aufwerfen.

Weiter geht es mit einem Adler (vermutlich demselben, den wir bereits ganz zu Beginn kennenlernten); gemeinsam mit ihm umfliegt die Kamera das Gebäude am jenseitigen Ende der Brücke, kommt vor einem großen Steintor zum Stehen, auf das der Reiter unbeirrt zuhält. Wie von Geisterhand hebt sich dieses Tor. Erneut widerstrebt das Pferd; der Reiter treibt es an, die Öffnung zu durchqueren und die dahinter liegende Treppe hinabzuschreiten. Kaum sind die ersten Stufen genommen, da senkt sich das Tor, wie es sich zuvor gehoben hat: von einer unsichtbaren Kraft getrieben und mit lautem Knirschen. Etwas Endgültiges liegt in dieser Bewegung, eine Schicksalsschwere, die verstärkt wird von der Stille – noch immer ist keine Musik zu hören –, in der die Hufschläge des Pferdes hallen, als es einem Rundweg folgt, der entlang der Mauern des in seinen Ausmaßen wiederum kaum fasslichen, kuppelartigen Gewölbes und hinab in die Tiefe führt; nur erhellt vom Licht, das durch die Öffnung der Kuppel hereinströmt.

Nun endlich ist der Reiter am Ziel angelangt. Er lenkt das Pferd in eine langgezogene Halle, die von Nischen gesäumt ist, in denen steinerne Idole aufragen; am Ende der Halle findet sich ein Altar; offene Bogenfenster lassen die einsame Weite erahnen, die dahinter liegt, und auch die Halle wird zusätzlich beleuchtet vom Licht der Sonne, das durch eine Öffnung im Kuppeldach einfällt. Als der Reiter diese Halle erreicht, erklingt von Neuem sakral anmutende Musik, und zum ersten Mal kann man deutlich sein Gesicht erkennen. Doch wenn sich die Spielerinnen und Spieler erhofft haben sollten, dass diese Enthüllung etwas klären würde, sehen sie sich enttäuscht: Ernst und ruhig, beinahe ausdruckslos, sind die in der Tat sehr jungen Züge des Reiters; sie geben kein Geheimnis preis.

Daran ändert sich auch nichts, als der Reiter seine Gefährtin – spätestens jetzt wird es zur Gewissheit, dass sie tot ist – vom Rücken des Pferdes nimmt, zum Altar hinüberträgt und auf die Steinplatte legt. Erst, als er die Decke wegnimmt, in die sie gehüllt war, und auf sie hinabblickt, tritt Trauer in sein Gesicht.

In einem weiteren Einschub sieht man eine von Rauch und Funkenflug halb verborgene Karte (die von den Spielerinnen und Spielern später als Weltkarte aufrufbar ist), und während eine hölzerne, an eine Eule gemahnende Maske langsam in den Bildvordergrund schwebt, hebt eine Erzählstimme zu äußerst kryptischen Erklärungen an, denen man eigentlich nur entnehmen kann, dass das Land, in das sich der Reiter hineinbegeben hat – und wir mit ihm –, ein verbotenes Land ist; und dass es möglich sein soll, in den Grenzen dieses Landes die Toten wieder zum Leben zu erwecken.

Zurück im Tempel, denn um einen solchen handelt es sich offenbar bei dem gewaltigen Gebäude, blicken die Spielerinnen und Spieler einen Moment lang in das ebenfalls sehr ruhige und sehr junge Gesicht der leblosen Frau. Dann erheben sich fünf schwarze, schattenhafte Gestalten aus dem Boden. Der Reiter dreht sich um, zieht sein Schwert, dessen Klinge von bläulichem Licht umstrahlt ist, und richtet es auf die Schatten – das alles, ohne dass ein Zeichen von Angst, Aufregung oder Kampfeslust in seinem Gesicht erkennbar wäre –, die daraufhin in Rauch verwehen. Nun schwenkt die Kamera zu der Öffnung im Kuppeldach empor, die von gleißendem Licht erfüllt scheint, obwohl man nach einem Schnitt einen grauschwarzen, blitzdurchzuckten Gewitterhimmel sieht. Das sind durchaus ominöse Auspizien. Und auch die Stimme, die nun erklingt, gleichsam aus dem Gleißen herausschallt, wirkt wenig vertrauenerweckend, ist sie doch aus mehreren verzerrten Männer- und Frauenstimmen zusammengesetzt.

Wie alle verbalen Äußerungen, die im Verlauf von *SHADOW OF THE COLOSSUS* zu hören sind, ist der folgende Dialog in einer Kunstsprache gehalten, die das Japanische mit romanischen Lauten verbindet, wodurch die Hermetik des Spieles wohl zusätzlich betont wird, da es unabdingbar ist, zum Verständnis auf Untertitel zurückzugreifen.⁹ Was ist es, das wir aus der Unterredung zwischen dem Reiter, er heißt übrigens Wander,¹⁰ und jener geheimnisvollen Stimme lernen?

Zunächst einmal, dass Wander auf der Suche nach einem Wesen ist, das an diesem Ort am Ende der Welt leben soll, und dem Macht über die Seelen der Toten zugesprochen wird. Der Name des Wesens ist Dormin, und die vielgestaltige Stimme bestätigt: Wir sind Dormin. Die Bitte des Reiters lautet erwartungsgemäß, dass Dormin die junge Frau zurück ins Leben holen möge; wobei strenggenommen von ihrer „Seele“ die Rede ist. Das anscheinend gottähnliche Wesen erläutert, es liege in seiner Macht, diese Bitte zu erfüllen; nur deshalb allerdings, weil sich Wander im Besitz eines besonderen Schwertes, des „Ancient Sword“, befinde. Zunächst aber müsse er die Aufgabe erfüllen, die Dormin ihm stellt: Es gilt, die sechzehn Idole zu zerstören, die in der Halle aufgereiht stehen. Zwar sei dies einem Sterblichen an sich nicht möglich, doch würden in dem Land, das den Tempel umgibt, sechzehn Kolosse hausen, die Inkarnationen der Idole darstellen. Wenn es Wander gelingt, die Kolosse zu besiegen, werden auch die Idole fallen, und die Tote – sie heißt Mono¹¹ – kann ihre Seele zurückerhalten. Der junge Mann erklärt sich bereit, zu tun, was Dormin von ihm verlangt. Die Warnung des

⁹ Vgl. Sarah Cameron Loyd Grey: *Dead Time. Aporias and Critical Videogaming*. In: *symploke* 17 (2009), H. 1–2, S. 231–246, hier: S. 235.

¹⁰ Was man allerdings nur aus den Paratexten von *SHADOW OF THE COLOSSUS* erfährt; im Abspann etwa werden die Figuren namentlich genannt.

¹¹ Auch dieser Name wird im Spiel selbst nicht genannt.

Wesens, dass er womöglich einen wahrlich hohen Preis werde zahlen müssen, schlägt er in den Wind; das sei gleichgültig: „It doesn’t matter.“

Sowie Wander, noch immer mit unbewegtem Gesicht, diese Worte ausgesprochen hat, ist der Pakt besiegelt. „Very well ...“, entgegnet Dormin, und die Kamera fährt vorbei an Wander, der sich seltsamerweise in diesem Moment umschaut, und der toten Mono, gleitet zwischen den Säulen der Bogenfenster hindurch ins Freie, öffnet somit den Blick auf das weite, leere Land, in dem die Kolosse warten. Eine Orgel tönt, noch einmal erheben sich die Chöre, noch einmal zieht es die Kamera in den Himmel, sodass die sinkende Sonne in den Blick kommt, die, von Wolken verborgen, über den Hügeln steht. Und nachdem Wander den Hinweis erhalten hat – die erste von zahlreichen, mitunter sehr rätselhaften Hilfestellungen, die Dormin gibt –, dass er die Kolosse finden könne, wenn er sein Schwert ins Licht halte und dorthin reite, wo sich die Lichtstrahlen sammeln, beginnt das eigentliche Spiel.

Die Entstehung des Weltgefühls

Ich habe die Eröffnungssequenz von *SHADOW OF THE COLOSSUS* in dieser Ausführlichkeit beschrieben, weil ich glaube, dass sich in ihr – und zwar nicht so sehr in dem, *was* geschieht, sondern auch und vor allem im *Wie* der Inszenierung – die Poetik des Spiels verdichtet. Das ist nicht selbstverständlich, wird die *cut-scene* doch gemeinhin definiert als „eine Zwischensequenz, oft im Sinne einer Filmsequenz, die dem Spieler ohne dessen interaktive Beteiligung die Spielhandlung vermittelt“.¹² Was die Eröffnungssequenz, die hier in Rede steht, an Handlung „vermittelt“, ist recht bescheiden: Ein junger Mann bringt eine tote Frau in einen Tempel, bittet ein gottähnliches Wesen, die Tote zum Leben zu erwecken, und bekommt von diesem den Auftrag, sechzehn Kolosse zu töten. Dafür braucht es keine Viertelstunde; und auch keine seitenlange Schilderung.

Aber die sprachliche Beschreibung einer Filmsequenz ist eben keine Reproduktion objektiv gegebener Informationen – und eben darum letztlich redundant –, sondern der Versuch, einen gedanklichen und emotionalen Gehalt zu fassen, den der oder die Schreibende in der jeweiligen Sequenz gestaltet findet.¹³ Insofern dient sie dazu, eine analytische Perspektive zu eröffnen, die eindeutig über das hinausgeht, was in den audiovisuellen Bildern an sich zu

¹² GamesCoop: Theorien des Computerspiels zur Einführung. Hamburg 2012, S. 207.

¹³ Vgl. hierzu die Diskussion von Hermann Kappelhoff's filmanalytischer Methode im zweiten Kapitel der vorliegenden Studie.

sehen und zu hören ist, weshalb sie auch nicht beispielsweise durch einen Link auf die Filmsequenz selbst ersetzt werden kann.

Was ist dann der Gehalt der Eröffnung von *SHADOW OF THE COLOSSUS*? *Ex negativo* lässt sie sich dadurch bestimmen, dass sie weder der Illustration von Handlung dient, noch dazu, *SHADOW OF THE COLOSSUS* abwechslungsreicher oder lebendiger zu machen, oder in einer actionreichen, an die Standards von Hollywood-Blockbustern angelehnten Inszenierung die Figuren und die narrativen Konflikte zu dynamisieren. Stattdessen wird hier ein Gefühl für die Welt des Spieles in Szene gesetzt, das zugleich ein Spielgefühl ist. Dieses Gefühl mag sich im Verlauf der folgenden sechs oder acht Stunden, mithin der Zeit, bis der letzte Koloss fällt, zwar vertiefen und verfestigen, vielleicht über kleinere Brüche hinweg, wird jedoch nicht aufgehoben oder ersetzt – bis zum Ende, das freilich eine eigene Analyse erfordert.

Ein Weltgefühl also. Zu seiner Entstehung braucht es die Dauer der einleitenden Filmsequenz; jene fünfzehn Minuten, die hier ein Geschehen beansprucht, das von seinem Sachgehalt her auch in fünf oder drei Minuten erzählt werden könnte. Es braucht die Langsamkeit des Rittes, den fast gemächlichen Rhythmus der Hufschläge und des Wandels von Nacht zu Morgen zu Mittag, von einem Wetter zum anderen, weil diese Langsamkeit, dieser Rhythmus, die Zeit sind, in der sich eine Welt entfaltet, die im selben Maß verwunschene Schönheit und unaufhebbare Trauer erfüllen. Wobei sich Traurigkeit und Melancholie, auf eine narrativ zu keinem Zeitpunkt des Spieles eingeholte Weise, mit der Ahnung verbinden, dass es eine Vergangenheit gegeben haben mag, in der diese Berge, Wälder und Ebenen nicht so einsam und verlassen waren. Es sind die Ruinen, denen sich diese Ahnung einschreibt; die Ruinen und der Vogelflug. Denn der Schwung der Adlerflügel setzt der langsamen, dabei unbeirrbaren Geradlinigkeit des Rittes eine andere Bewegungsqualität entgegen, die in ihrer freien und fast spielerischen Ungebundenheit die Kamera mitreißt und es vorstellbar macht, dass die Welt, die hier spürbar wird, auch einem froheren Gesetz unterstehen könnte.

In den beschriebenen Attributen ist die Welt von *SHADOW OF THE COLOSSUS* beispielhaft für die gefallenen Welten der Fantasy. Zumindest, was die alles durchdringende Melancholie und Einsamkeit angeht, sind diese Attribute auch oft und treffend bestimmt worden.¹⁴ Dennoch lohnt es sich, bei der Frage zu verweilen,

¹⁴ So spricht Grey von einer „deserted, melancholic landscape“; Christopher Michael Yap beschreibt die Spielwelt als „a wide and desolate place“ und betont die „nigh-complete isolation“ des verbotenen Landes. Grey: *Dead Time*, S. 232; Christopher Michael Yap: *Reflections on SHADOW OF THE COLOSSUS* (PS2; Team ICO, 2005), Pt. 1. In: *In Medias Resolution*, 22. Juli 2015,

wie die Welt des Spieles konstruiert ist. Und zwar aus zweierlei Gründen: zum einen, um die Verbindung zwischen SHADOW OF THE COLOSSUS und dem, was ich die orpheische Spur genannt habe, zu erhellen; zum anderen, weil die Entwickler um Fumito Ueda ihrem Werk eine recht eigentümliche Beziehung zwischen Spieler und Avatar installiert haben, die man am leichtesten versteht – und das wiederum ist für eine poetologische Analyse von SHADOW OF THE COLOSSUS unerlässlich –, wenn man sich ihr über die Weltkonstruktion annähert.

Die Zeitlichkeit des Asphodeliengrunds

Können wir also noch genauer bestimmen, was es mit dieser ebenso schönen wie trauervollen Welt auf sich hat? In Bezug auf SHADOW OF THE COLOSSUS von einer orpheischen Spur zu sprechen, macht offenkundig nur dann Sinn, wenn sich die Spielwelt als jenseitige Topografie fassen lässt. Geht man von der christlichen Eschatologie aus, ist dem zweifellos *nicht* so.¹⁵ Eine paradiesische Seligkeit sucht man hier vergebens. Ebenso wie infernalische Qualen in der Tradition mittelalterlicher Jenseitsreisen, bei denen „in einer Mischung aus Sadismus und Pedanterie [...] mit buchhalterischer Gründlichkeit für jede Sünde, jedes Vergehen exquisite Schindereien ersonnen werden“.¹⁶ Und sicherlich durchläuft Wander keinen Prozess der Läuterung, wie ihn die Seelen im Purgatorium erfahren.

Sehr wohl allerdings schließt die Gestaltung der Welt von SHADOW OF THE COLOSSUS an antike Vorstellungen des Jenseits an. Asphodeliengrund – so nannten die Griechen den Wohnsitz der Toten, die es weder auf die Insel der Seligen geschafft hatten, noch zum Aufenthalt im Tartaros verdammt worden waren. Dieser Ort war „öde und abwechslungslos und bot keinen gesellschaftlichen Umgang“; die Toten mussten hier „für ewig“ hausen, und zwar als Schatten „ohne Blut und Bewusstsein“.¹⁷

Wie man sich diese wenig einladende Lokalität genauer vorzustellen hat, berichtet Vergil, wenn er Aeneas gemeinsam mit der Sibylle in die Unterwelt schickt:

<https://www.chris-yap.com/single-post/2015/07/22/Reflections-on-Shadow-of-the-Colossus-PS2-Team-ICO-2005-Pt-1> [letzter Zugriff: 12.05.2020].

¹⁵ Was bei einem japanischen Spiel auch nicht weiter verwundert.

¹⁶ Brittnacher: Jenseitsreisen, S. 58. Wobei man vielleicht hinzufügen sollte, dass die Folterexzesse, die etwa Dante beschreibt, rein gar nichts mit einer heutigen Theologie der Hölle zu tun haben.

¹⁷ Michael Grant/John Hazel: Lexikon der antiken Mythen und Gestalten [1976]. München 2009, S. 177.

Heimlich gingen sie da einher in einsamer Nacht durch die Schattenwelt und durch die verödeten Paläste des Dis und seiner trostlosen Reiche. Der Weg war wie bei mattem Mondschein im Zwielflicht der Wälder, wenn Jupiter den Himmel verdunkelt und schwarze Nacht allen Dingen die Farbe nimmt.¹⁸

Eine gewisse atmosphärische Parallelität zu *SHADOW OF THE COLOSSUS* liegt auf der Hand. Allerdings sind auch die Unterschiede kaum zu übersehen. Das geht schon damit los, dass die Welt, die Wander auf der Suche nach den Kolossen durchstreift, zwar „keinen gesellschaftlichen Umgang bietet“ und eben darum auch in gewisser Weise „öde“ ist, mitnichten aber „abwechslungslos“. Im Gegenteil bietet sie eine beachtliche Vielfalt an Landschaften und Schauplätzen: Wüsten, Steppen, Wiesen, Haine und Wälder, Täler, Schluchten, Klippen, Seen und Strände, Höhlen und allerlei Ruinen – womit die Aufzählung noch nicht vollständig wäre –, weshalb man auch nicht behaupten kann, dass allen Dingen ihre Farbe genommen sei (sondern nur einigen); und abgesehen davon findet Wanders Abenteuer zum größten Teil am Tage statt, wenngleich bei mitunter ziemlich trübem und sturmverdunkeltem Wetter.

Ist es dennoch angemessen, das Verbotene Land von *SHADOW OF THE COLOSSUS* als Jenseits, genauer: als Asphodeliengrund und Totenreich, zu bezeichnen? Wenn ja, dann lässt sich diese Behauptung nicht unter Verweis auf die Repräsentationsebene des Spieles rechtfertigen. Was sonst aber könnte sie begründen?

Eine schlichte Antwort auf diese Frage lautet: die Spielerfahrung selbst. Nachdem Dormin den jugendlichen Helden in die Welt von *SHADOW OF THE COLOSSUS* entlassen hat, gibt es für diesen strenggenommen nur zweierlei zu tun: Er muss die Kolosse suchen und bekämpfen. Wie gestaltet sich das? Die Suche nach den Kolossen geht zwangsläufig einher mit einem Sich-Verlieren. Man verliert sich in der monumentalen Weite und Leere, die ebenso bezaubernd wie öde ist; verliert sich in der Zeitlichkeit der Suche, in den langen Ritten durch das Verbotene Land, den langen Ritten, während derer nichts, oder doch fast nichts geschieht, und die aus diesem Grund leicht in ein ermattendes Rätseln – „a kind of puzzle“ – ausarten können, wenn man, von den Lichtstrahlen geleitet, die, in der Klinge des Schwertes reflektiert, vage den Weg weisen, den nächsten Koloss sich aufzuspüren müht:¹⁹ einen Gegner, der selbst wie verloren oder aufgelöst

¹⁸ Vergil: *Aeneis*. Prosaübertragung, Nachwort und Namensverzeichnis von Volker Ebersbach. Stuttgart 1982, S. 166.

¹⁹ „The Forbidden Land is perhaps one of the largest digital landscapes in the PS2-era, and there have been many a times where players have been utterly confounded by the inability to find a colossus in such a wide and desolate place. Thankfully, the sword also functions as a magical light compass which points the way to the next colossus, but as it is only a line-of-sight pointer, it can become easy to run headlong into a mountainside or straight off a cliff if

scheint in der kargen und geheimnisvollen Endlosigkeit dieser Welt, sodass man sich mitunter fühlen mag, als suche man eine Nadel im Heuhaufen.

In Anbetracht der riesenhaften Größe der allermeisten Kolosse (die sich freilich erst offenbart, ein ums andere Mal, wenn man sie gefunden hat) mag der Vergleich ziemlich unangebracht wirken. Doch gerade darum geht es: Es ist die Absurdität, etwas suchen zu müssen, das an sich schon jegliches Maß sprengt (zumal die Maße einer gewöhnlichen Spielfigur), aber dennoch verzerrt in einer noch gewaltigeren Maßlosigkeit. Diese Absurdität mag dazu führen, dass sich die Spielerinnen und Spieler in ihren Empfindungen dem Verbotenen Land angleichen. Man sollte hier nicht von Langeweile sprechen; was in Rede steht, ist eher eine existenzielle Ausleerung und Verödung.

Erschwerend kommt hinzu, dass *SHADOW OF THE COLOSSUS* die wenigen Handlungsmöglichkeiten, die dem Spieler ansonsten gegeben sind, mit kleinen Widerhaken versieht. So ist kaum zu übersehen, dass den Interaktionen mit der Spielwelt fast ausnahmslos etwas Missbräuchliches anhaftet. Man kann harmlose Echsen töten, die dann kläglich verenden (im Fall der Kristallechsen ist es zudem möglich, sich mit den Schwänzen der Tiere zu stärken); man kann sich Fischen und Habichten anhängen, die einen dann durchs Wasser ziehen beziehungsweise durch die Luft tragen; man kann Schildkröten erschrecken, die sich dann angstvoll in ihrem Panzer verkriechen. All diese Tiere haben eindeutig nicht auf Wander gewartet und ziehen keinerlei Gewinn daraus, dass er in ihr Revier eindringt – was sie übrigens mit den Kolossen verbindet. Selbst die harmlose Unternehmung des Früchte-Essens entbehrt nicht dieses missbräuchlichen Einschlags; man muss die Früchte nämlich von den Bäumen schießen; freiwillig gibt das Verbotene Land nicht einmal seine gewöhnlichsten Schätze preis.

Das führt uns zum nächsten Punkt. Sich mit *SHADOW OF THE COLOSSUS* zu beschäftigen, ist ja auch deshalb in keinem gewöhnlichen Sinn langweilig, weil die Welt des Spieles in ihrer Weite, ihrer Leere, ihrer Kargheit und ihrer Blüte eine immense Faszination ausstrahlt. In gewisser Weise ist sie ein einziges Geheimnis, und kaum eine Spielerin, kaum ein Spieler wird sich dem Wunsch entziehen können, dieses Geheimnis zu lüften. Tatsächlich richtet *SHADOW OF THE COLOSSUS* überall in den Verbotenen Landen gleichsam lockende Finger auf. Wie oft geschieht es, dass man in der Ferne eine Hügelkette, einen Tempel, den Eingang einer Schlucht erspäht, und, von Entdeckerlust getrieben, die mühselige Suche nach dem nächsten Gegner unterbricht, um die Rätsel dieser Welt zu erkunden! Aber auch diese Freuden sind keineswegs ungetrübt. Denn die Welt des Spieles

one is not mindful of the environment. Searching out each colossus also constitutes a kind of puzzle.“ Yap: Reflections on *SHADOW OF THE COLOSSUS*.

verschließt sich den Wünschen, die sie zuvor erweckt hat. Zwar kann man mit etwas Findigkeit auch entfernte Ecken des Verbotenen Landes erreichen und vermeintlich unzugängliche Orte (wie beispielsweise Dormins Tempel) erklettern; zwar kann man manch eine in verwunschenen Winkeln verborgene Ruine erkunden, und sich etwa darüber wundern, wer wohl die Feuer entzündet hat, die hier in Metallschalen brennen. Aber nichts von allem, was man tut, wird einem der Antwort auf die Fragen, welche *SHADOW OF THE COLOSSUS* so insistierend stellt, auch nur das kleinste Stückchen näherbringen. Das Spiel hütet seine Geheimnisse so eifersüchtig wie Smaug das Zwergengold. Es ist sozusagen nicht lesbar – vorsätzlich, absichtsvoll und in aller Entschiedenheit.²⁰

Das mischt noch der eigentlich friedlichen und (jedenfalls bezogen auf Wanders Zustand) segensreichen Tätigkeit, an den über die Welt verstreuten Schreinen zu beten, etwas Frustrantes bei. Zu wem betet man hier eigentlich? Für wen oder was? Und wie kann es sein, dass die Gebete augenscheinlich erhört werden, und sich dennoch nicht das Geringste ändert? Auch auf diese Fragen gibt es keine Antwort.

Ist die Welt von *SHADOW OF THE COLOSSUS* also ein Totenreich? Ja, das ist sie. Wie gesagt: nicht so sehr auf der Ebene dessen, was das Spiel repräsentiert und erzählt. Sondern als die Erfahrung, die es gestaltet. Verwirrt und verloren, von gequältem Überdruß und ungestillter Sehnsucht erfüllt, mögen die Spielerinnen und Spieler durch diese Welt irren – die so viel mehr verspricht, als sie zu halten bereit ist, und doch immer wieder lockt und verzaubert mit der Ahnung, was möglich sein könnte –, wie die Schatten, die ihren Wohnsitz im Asphodelengrund nehmen mussten.

20 „In Massively Multiplayer Online Roleplaying Games (MMORPGs) such as *WORLD OF WARCRAFT*, there are also ruins. They seem to metaphorically lament a lost history. The ruins in *SHADOW* do this as well and, due to the fact that there is absolutely no trace of habitation, go further to point to their ultimate inexplicability. The ancient civilization did not make *SHADOW*'s crumbling temples and bridges in order for us to interpret them, for players have no code by which to do so. In *WORLD OF WARCRAFT*, there are quests, characters, and documents to help players piece together an admittedly spotty account. In *SHADOW OF THE COLOSSUS*, the ruins remain mute; they are about the utter absence of history.” Grey: *Dead Time*, S. 234.

Man könnte zum Vergleich auch Rollenspiele heranziehen, die mit dem Spielprinzip der offenen Welt arbeiten, etwa *SKYRIM* oder *THE WITCHER 3: THE WILD HUNT* (CD Project Red, 2015). Beide Spiele verlocken ebenfalls zu Erkundungen, die weitab der Pfade der Hauptgeschichte führen, belohnen diese Erkundungen aber auf vielfache Weise; vor allem eben auch mit kleinen Geschichten, die immer wieder Neues über die jeweiligen Welten und ihre Bewohner preisgeben. Vgl. das zweite Kapitel dieser Studie.

Ein Jenseits ist das verbotene Land von SHADOW OF THE COLOSSUS ebenso sehr in Hinblick auf sein Medium; auf das also, was Videospiele für gewöhnlich strukturell, narrativ und dramaturgisch ausmacht.

Christian Stöcker beschreibt das wie folgt:

Dieses Spiel macht alles falsch. [...] Es gibt keine Waffen-Upgrades, keine Individualisierungsmöglichkeiten, keine Explosionen, keinen fetzigen Soundtrack, keine bunten Farben. Der Held hat keine sichtbaren Muskeln und macht keine lässigen Sprüche – genau genommen sagt er fast nie etwas. Und es gibt, nach vielen, manchmal durchaus mühevollen Stunden, nicht mal ein richtiges Happy End.²¹

Unter Bezugnahme auf diese Sätze stellt Thomas Hensel fest, SHADOW OF THE COLOSSUS sei, was die Narration und Dramaturgie angeht, „monoton, wenn nicht vakuös“ und führt aus:

Zu dem irritierenden Umstand, dass die genreübliche Klimax als „stetige Alternation von Plateauphasen und Steigerungssprüngen“ fehlt, passt ein weiterer Befund, hat es doch den Anschein, als gehe nach jeder Niederstreckung eines Kolosses das Spiel selbst gleichsam in die Knie und wolle von vorn beginnen: Unser Held, nach einem Kampf aufgeladen mit der Essenz des gefallenen Giganten, wird bewußtlos und erwacht jedes Mal wieder in jener Tempelhalle, von der das Ganze seinen Ausgang nahm, ohne dass er eine wie auch immer geartete höhere Stufe erklommen hätte – das Spiel wird gewissermaßen auf ‚Null‘ gestellt. Die Schwarzblende, sprich der totale Bildentzug des Spieles, korrespondiert mit der keine Klimax kennenden A-Narrativität des Spiels.²²

Was Hensel hier beschreibt, ist eine zyklische Zeitlichkeit, die in ihren gleichförmigen Wiederholungen fast schon einer Stillstellung der Zeit gleichkommt. Es ist mithin die Zeit des Totenreichs, welche die Schatten dazu verdammt, als verblasende Erinnerungen ihrer selbst in einer endlos sich reflektierenden Leere auszuharren: ohne Vergangenheit und Zukunft, ohne jegliche Entwicklungsmöglichkeit und Seinspotenzialität. SHADOW OF THE COLOSSUS schließt Spieler und Avatar in eine solche Zeitlichkeit ein, und folgt man Stöckers Ausführungen, so liegt der Gedanke nahe, dass auch die Reduktion der Spielmechaniken, das minimalistische Design, nicht zuletzt der Inthronisierung der Zeit des Totenreichs dienen.

Dazu passt, dass es zu dem Jenseits von SHADOW OF THE COLOSSUS kein Diesseits gibt. Zwar ist Wanders Eintritt in das Verbotene Land deutlich markiert, und

²¹ Christian Stöcker: Ein stilles Meisterwerk. In: Spiegel Online, 24. Februar 2006, <http://www.spiegel.de/netzwelt/web/spiel-shadow-of-the-colossus-ein-stilles-meisterwerk-a-402686.html> [letzter Zugriff: 12.05.2020].

²² Thomas Hensel: Autodestruktionen | Autoikonoklasmen des Computerspiels. In: Navigationen 12 (2012), H. 2, S. 99–116, hier: S. 108.

Fumito Uedas Inszenierung lässt keinen Zweifel daran, dass hier in der Tat eine Grenze überschritten wird. Doch von den ersten Momenten der Eröffnungssequenz an erhält die Spielwelt ihr atmosphärisches Gepräge. Das damit einhergehende Gefühl von melancholischer Erhabenheit und allumfassender Einsamkeit mag sich späterhin verdichten oder intensivieren. Diese Veränderungen betreffen aber, wie gesagt, nicht den Kern der Spielerfahrung.

Schließlich sei noch einmal darauf hingewiesen, dass das Verbotene Land unter einer sinkenden Sonne steht. Auch diesbezüglich ist die Zeit stillgestellt, denn ganz gleich, wie viele Stunden man mit Wander durch die Wüsten und Wälder, über die Ebenen und Wiesen reitet, das Licht kennt weder Wechsel noch Wandel; oder treffender: Seine Dynamik ist, ebenso wie diejenige des Wetters, nicht temporal, sondern topografisch definiert, hängt also davon ab, welchen Winkel der Spielwelt man gerade bereist.²³ Dass es keinen Tag-Nacht-Zyklus gibt, wie man ihn in heutigen Spielen mit offener Welt erwarten würde, mag den technischen Limitationen der Entstehungszeit von *SHADOW OF THE COLOSSUS* geschuldet sein. Dennoch ist es vielleicht kein Zufall, dass noch dieser Umstand an die antiken Vorstellungen vom Asphodeliengrund gemahnt: „Das Land der Toten dachte man sich nicht nur unter der Erde, sondern es war auch mit dem Westen verbunden“;²⁴ also nicht nur mit Nacht und Dunkelheit, sondern, zumindest metonymisch, desgleichen mit der sinkenden Sonne.

Zusammengefasst kann man sagen, dass *SHADOW OF THE COLOSSUS* die besonderen Möglichkeiten des Mediums Videospiel, die Erkundung der mythopoetischen Welt buchstäblich in die Hand der Spielerinnen und Spieler zu legen, dazu nutzt, eine Zeit des Totenreichs zu gestalten. Der Zauber der gefallen Welt, die auch hier mit einer Unzahl verborgener Geschichten und Abenteuer lockt, bleibt dabei erhalten. Zugleich jedoch wird er gegen sich selbst gekehrt – man könnte dies den „Autodestruktionen“ hinzufügen, die Thomas Hensel in Bezug auf *SHADOW OF THE COLOSSUS* ausmacht²⁵ –, da sich das Verbotene Land weigert, die Versprechen des Fantasy-Modus einzulösen.

Um deutlich zu machen, was das für das Verhältnis von *SHADOW OF THE COLOSSUS* zu diesem Modus bedeutet, und natürlich auch für die Poetik des Spieles insgesamt, will ich nun auf Wander und die Beziehung zwischen Spieler und Avatar eingehen.

²³ Hierin gleicht die Spielwelt von *SHADOW OF THE COLOSSUS* übrigens jenen der *DARK-SOULS*-Trilogie. Vgl. das folgende Kapitel dieser Studie.

²⁴ Grant/Hazel: Lexikon der antiken Mythen und Gestalten, S. 177.

²⁵ Vgl. Hensel: Autodestruktionen | Autoikonoklasmen des Computerspiels, S. 103–112.

Ratloser Triumph

Es gehört zu den Eigentümlichkeiten von *SHADOW OF THE COLOSSUS*, dass wir zu Beginn des Spieles ebenso viel über Wander wissen wie am Ende des Abspanns. Mit dem Pakt, den er und Dormin schließen, ist, so scheint es, alles gesagt. Wander ist gleichsam eingeschmolzen in den unbedingten Willen, eine tote junge Frau wieder zum Leben zu erwecken. Das ist der Glutkern der Figur, um den sich kaltes, formloses Gestein anlagert. Anders ausgedrückt: Das Spiel erlaubt uns nicht, eine Perspektive auf Wander einzunehmen, die unabhängig wäre von seiner Entscheidung, jeden Preis zu zahlen, damit Mono ihre Seele wiedererlangt. Mit nur geringer Übertreibung könnte man sagen: Die Figur *ist* diese Entscheidung, dieser Wille.

Denn was wissen wir sonst von Wander? Ziemlich wenig, fast nichts. Genau genommen wissen wir nicht einmal, in welchem Verhältnis er zu Mono steht. Ist sie seine Geliebte? Seine Schwester? Seine Herrin? Einmal mehr verweigert *SHADOW OF THE COLOSSUS* die Antworten. Ebenso wenig wissen wir, was Wander mit Lord Emon verbindet, dessen Gestalt die erste Hälfte der langen Schlusssequenz – von der noch zu reden sein wird – beherrscht. Ist er ein Sohn des Lords? Ein Vertrauter? Ein ehemals geschätzter Schüler? Oder war er schon immer der Ausgestoßene und Verachtete, als der er vom Ende des Spiels her erscheint? Auch auf diese Frage gibt uns *SHADOW OF THE COLOSSUS* keine Antwort.²⁶

Für die Spielerinnen und Spieler erscheint Wander also gleichsam als Verkörperung eines zielgerichteten, unbedingten Willens. Hier nun kommt es zu etwas sehr Merkwürdigem. Denn wie positioniert *SHADOW OF THE COLOSSUS* den Spieler in Hinblick auf diesen Willen?

Konstantin Mitgutsch schreibt: „The motive of the player to fight the unbeatable Colossi, arises from the passion to revive his lost girl.“²⁷ Die Vermischung von Spieler- und Figurenperspektive ist vor allem in der journalistischen Rede über Videospiele durchaus gängig. Im Fall von *SHADOW OF THE COLOSSUS* scheint sie jedoch paradoxerweise auf ihr Gegenteil zu verweisen: den Umstand nämlich, dass es für die Spielerinnen und Spieler nahezu unmöglich ist, sich in der ästhetischen Erfahrung von *SHADOW OF THE COLOSSUS* anzuschließen an die Leidenschaft und

²⁶ Die Tatsache, dass Wander und Lord Emon ähnliche Kleidung tragen, scheint dafür zu sprechen, dass die beiden in einem engen Verhältnis zueinander standen; ebenso wie der Umstand, dass Wanders Schwert – so legt das Ende des Spiels nahe – eigentlich dem Lord gehört. Doch letztlich sind das alles Spekulationen.

²⁷ Konstantin Mitgutsch: *Passionate Digital Play-Based Learning. (Re)Learning in Computer Games like SHADOW OF THE COLOSSUS*. In: *Eludamos*. 3 (2009), H. 1, S. 9–22, hier: S. 17.

den Schmerz des Avatars. Mit aller Nachdrücklichkeit wird behauptet, dass Wander ganz durchdrungen ist von diesen Gefühlen; zugleich fallen sie in die Leere, die sich auftut zwischen dem melancholischen Pathos der Eröffnungssequenz und der Ungreifbarkeit der Figuren und ihrer Beziehung zueinander. Diese Ungreifbarkeit betrifft ja auch Mono, über deren Leben und Sterben sich das Spiel völlig ausschweigt. „She was sacrificed, for she has a cursed fate“, sagt Wander. Was das aber bedeuten mag, wird, wenn überhaupt, erst ganz am Ende von *SHADOW OF THE COLOSSUS* deutlicher.

Es findet also eine Dissoziation statt zwischen Spieler und Avatar. Man wird zum Vollstrecker eines Willens, den man nicht versteht, dem keine eigene Wahrheit entspricht, dem man radikal äußerlich bleibt. Das ist durchaus untypisch für den Fantasy-Modus, der eher danach strebt, die Gefühle der Figuren – ihre Hoffnung und ihre Verzagtheit, ihre Tapferkeit und ihre Angst, ihr Staunen, ihre Liebe, ihren Zorn – mit jenen der Leserinnen, Zuschauer oder Spielerinnen in einem geteilten Resonanzraum zu verbinden. Und auch für Videospiele ist dies eher untypisch; zumal für solche, die dem Genre Fantasy zuzurechnen sind. Natürlich geht es nicht darum, das Spielgefühl mit der mutmaßlichen Innerlichkeit des Avatars kurzzuschließen. Aber wenn eine Figur verzweifelt um ihr Leben kämpft, staunend und bibbernd geheimnisvolle Lande erkundet oder, erfüllt von unbedingter Loyalität, alles riskiert, um einen Kameraden oder eine Gefährtin zu retten, trägt es sicherlich nicht zu einer genussvollen ästhetischen Erfahrung bei, die Spielerinnen und Spieler in einem Außerhalb dieser Gefühle zu positionieren.²⁸

Genau das aber tut *SHADOW OF THE COLOSSUS*. Nachdem Dormin den Spieler in die Weite des Verbotenen Landes entlassen hat, mag er vor allem eines fühlen: Ratlosigkeit. Von den Kühnheiten, die die Entwickler um Fumito Ueda gewagt haben, ist es vielleicht die größte, dass diese Ratlosigkeit nicht etwa gemildert oder gar aufgehoben wird, wenn Wander in die Schlacht gegen die Kolosse zieht, sondern dass sie umgekehrt gerade hier – wo das Drama in der heroischen Bewährungsprobe, dem archetypischen Kampf von David gegen Goliath, seine höchste Zuspitzung findet – ins Quälende sich steigert.

²⁸ Das gilt natürlich auch für Spiele, die nicht (oder nicht vorwiegend) mit dem Fantasy-Modus arbeiten. *THE LAST OF US*, um ein zwar berühmtes, jedoch zugegebenermaßen wenig repräsentatives Beispiel zu nennen, könnte offensichtlich nicht funktionieren, wenn sich die Spielerinnen und Spieler abgeschnitten fühlen würden von dem Prozess, in dem Joels väterliche Liebe zu Ellie heranreift und wächst, gegen all seine Widerstände. Denn nur, weil dieser Prozess auch Teil der Spielerfahrung ist, kann vor allem das Finale seine verstörende Wucht entfalten, wenn Joel die Entscheidung trifft, dem Rest der Menschheit lieber die Chance auf ein Heilmittel gegen den Virus des Cordyceps-Pilzes vorzuenthalten, als dem Tod des Mädchens beizustimmen.

Denn wie stellen sich diese Schlachten dar? Zunächst einmal muss man sagen, dass das Spiel durchaus die affektpoetischen Register wechselt, wenn Wander einen Koloss aufgespürt hat.

Sarah Cameron Loyd Grey beschreibt das wie folgt:

From vast and dead, time suddenly becomes shockingly full. When one's character approaches, the scene zooms in upon the colossus that must be slain. What constitutes the visual field is out of the player's control as she is directed towards this task. Urgent, anticipatory music begins.²⁹

Anstelle von Weite und Leere tritt also Fülle, Überfülle gar, sowohl zeitlich als auch räumlich; und die Stille der Suche, noch vertieft durch das Trappeln der Hufe, das Schnauben und Wiehern des Pferdes, das Rauschen des Windes, das Plätschern und Murmeln von Gewässern sowie das Zwitschern von Vögeln, die Stille der Suche also wird ersetzt durch orchestrales, mitunter martialisches Drängen.

Aber wie geht es dann weiter? Ähneln die Kämpfe gegen die Kolosse etwa jenen, die der Spieler zu bestehen hat, wenn er sich an die riesenhaften Endgegner der DARK-SOULS-Trilogie wagt? Auf den ersten Blick könnte man das meinen. Doch tatsächlich offenbart der Vergleich gerade, wie unvergleichlich eigenwillig die Gefechte in SHADOW OF THE COLOSSUS gestaltet sind. Bei den DARK-SOULS-Bossen mag es sich um Ritter, Prinzen, Könige, Hexen, Spinnen, Drachen, Dämonen, Wasserspeier aus lebendem Stein oder noch bizarrere Albtraumgestalten handeln – fast allen ist gemein, dass sie in ihren Angriffen eine furchteinflößende Aggressivität aufweisen. Die mag mal graziös und beinah betörend daherkommen (wie bei der *Dancer of the Boreal Valley* aus DARK SOULS III), mal Züge des Wahnsinns und der Verzweiflung tragen (wie bei *Oceiros, the Consumed King*, ebenfalls aus DARK SOULS III) oder sich gelegentlich den Gestaltungsformen der Groteske annähern (wie bei dem *Gaping Dragon* aus dem ersten Teil); stets jedoch sorgt sie für schweißtreibende, nervenaufreibende und adrenalinpumpende Kämpfe, welche die Spielerinnen und Spieler oft genug an den Rand der Verzweiflung treiben, in Anbetracht der schier unüberwindlichen Macht ihrer Gegner, sodass der schlussendliche Sieg, wenn er denn kommt, umgekehrt aber auch wahre Triumphgefühle auszulösen vermag.³⁰

Nichts davon findet sich bei SHADOW OF THE COLOSSUS. Das beginnt damit, dass die Kolosse – „ihres Zeichens anthropomorphe und zoomorphe Mischwesen, die zwar von einem blutähnlichen, schwarzen Lebenssaft durchströmt, aber aus steinernen, gar architektonischen Versatzstücken zusammengesetzt und statt von

²⁹ Grey: *Dead Time*, S. 236.

³⁰ Vgl. zu der DARK-SOULS-Trilogie das entsprechende Kapitel in dieser Studie.

einem Fell von saftigem Gras überzogen sind“³¹ – fast allesamt eine majestätische Schönheit ausstrahlen. Aufgrund ihrer, von Hensel treffend beschriebenen,³² hybriden Rätselhaftigkeit hat diese Schönheit zwar etwas Fremdartiges und Wunderliches; zugleich jedoch wirkt sie stets in sich harmonisch, mitunter gar anmutig. Wichtiger noch: Als harmonisch oder organisch kann auch das Verhältnis der Kolosse zu der Spielwelt beschrieben werden. Das wird spätestens deutlich, wenn der Spieler einen seiner Gegner zu Fall gebracht hat.

Dann nämlich

bricht der massive Körper in sich zusammen und geht in das natürliche Tableau der umgebenden Landschaft ein, wird gleichsam terraformiert. Was einst ein Antlitz war, wandelt sich in ein schroffes Steingeficht, was einst ein Körper in eine erodierte Erdmasse, welche in Bodenwellen ausläuft, die nur von Ferne noch an Extremitäten erinnern.³³

Im Grunde aber ist von Anfang an spürbar, wie sehr die Kolosse dem Verbotenen Land zugehörig sind. Wie beschrieben, muss Wander seine Gegner ja zunächst aufspüren, ehe er gegen sie kämpfen kann. Und die Spielerinnen und Spieler werden es kaum vermeiden können, sich im Verlauf der manchmal langen und mühseligen Suche nach dem nächsten Widersacher wie Eindringlinge zu fühlen. Denn die Kolosse stehen nicht einfach in der Gegend herum und warten darauf, angegriffen zu werden. Sie hausen in Höhlen und Ruinen, in Schluchten und Seen, haben sich eingenistet, fast möchte man sagen: eingeborgen, in das Verbotene Land.

Zu allem Überfluss erweisen sich diese ebenso seltsamen wie erhabenen Kreaturen oft genug als friedfertig. Viele von ihnen bemerken Wander zunächst gar nicht, wollen einfach nur ihre Kreise ziehen. Und selbst, nachdem man sie angegriffen und verletzt hat, tun manche Kolosse wenig mehr, als dass sie versuchen, den Winzling, der sich da an ihnen festkrallt, abzuschütteln. So verhält es sich etwa bei dem zweiten Gegner, Quadratus, einem Wesen, das an einen Bullen, einen Elefanten oder ein Mammut gemahnt und in einer Höhle am Meerufer lebt; oder bei dem dreizehnten Koloss, Phalanx, einer wahrlich gigantischen, dabei völlig harmlosen Flugschlange, deren Heimat die Wüste ist.

Christopher Michael Yap hat darauf hingewiesen, dass die langen Zeiten der Stille, der Ruhe und des Alleinseins in dem Verbotenen Land, die mit der Suche nach den Kolossen einhergehen, eigens dafür gemacht scheinen, um den Spielerinnen und Spielern die Gelegenheit zu geben, über ihre Handlungen

³¹ Hensel: Autodestruktionen | Autoikonoklasmen des Computerspiels, S. 103–104.

³² Wobei es, wenn die Pingeligkeit erlaubt ist, zumindest was den Remaster und das Remake des Spieles betrifft, doch richtiger wäre, von Fell und Gras zu sprechen.

³³ Hensel: Autodestruktionen | Autoikonoklasmen des Computerspiels, S. 104.

nachzudenken. *Tue ich das Richtige?* – für Yap ist das der Gedanke, der sich immer wieder aufdrängt, die ebenso poetische wie melancholische Leere jener Streifzüge zu füllen.³⁴ Er hat völlig recht, geht aber meines Erachtens nicht weit genug. *SHADOW OF THE COLOSSUS* zielt ja nicht auf eine müßige, irgendwie unbeteiligte Reflexion über moralische Kategorien, sondern will – wie wohl die meisten Kunstwerke – eine ästhetische Erfahrung gestalten, die das ganze Sein beansprucht. Anders gesagt: Die Frage, ob man das Richtige tut, stellt sich mit viszeraler Dringlichkeit, mag zu körperlichem Widerwillen, der an Ekel grenzt, ja zu Wut und Empörung über Wander, über das Spiel, über die eigene Persistenz sich intensivieren, wenn man Stunde um Stunde die immergleichen Abläufe exekutiert, um noch einen, und noch einen Koloss zu jagen und zu töten.

Die Kämpfe selbst sind keineswegs dazu angetan, derartige Unbehaglichkeiten in digitalem Heroismus aufzulösen. Das liegt nicht zuletzt daran, dass noch die Angriffe der Kolosse, die – wie der echsenhafte Kuromori (Nummer acht) oder der Riese Argus (Nummer fünfzehn) – tatsächlich darauf aus sind, Wander ums Leben zu bringen, als verhältnismäßig ungefährlich, weil langsam und vorhersehbar, sich erweisen. Gefragt sind also nicht blitzartige Reflexe und Gamepad-Akrobatik, sondern die richtige Taktik. Die wahre Schwierigkeit besteht in ausnahmslos allen Fällen darin, dass man zunächst herausfinden muss, wo die Kolosse überhaupt verwundbar sind – und wie man ihre verwundbaren Stellen erreicht.

„Was dann kommt“, schreibt Christian Stöcker,

würde in traditionellen Game-Taxonomien als „Plattformer“ eingestuft: Der Held muss einen Weg hinauf finden, sich am Fell festklammern, an Knochenfortsätzen und Rüstungsteilen entlang hangeln, um irgendwann einen angreifbaren Punkt zu erreichen, in den er sein Schwert stoßen kann. Die Kämpfe mit den Kolossen sind Kämpfe gegen wandelnde Berge, Felsbrocken-Rodeos.³⁵

Um diese „Rodeos“ zu bestehen, braucht es zwar Geschicklichkeit und das richtige Timing, vor allem aber Geduld und Beharrlichkeit; Mitgutsch spricht deshalb

34 „As if to further highlight the nigh-complete isolation of the Forbidden Land, travelling to many colossi often takes a relatively long time, during which all the player can do is simply take in the view. In this game, during the Colossus-searching phase, you are quite literally alone with only the thoughts and ponderings you brought with you into the game. The quietude of the game at these times actually serves as an impetus for introspection for the player, and I believe that it is these meditative spaces which allow the player the space to reflect upon their actions and role within the fictional world. Put simply, it allows the player the time and opportunity to ask themselves if what they are doing is right.“ Yap: Reflections on *SHADOW OF THE COLOSSUS*.

35 Stöcker: Ein stilles Meisterwerk.

zutreffend von einer „riddle-like challenge“.³⁶ Wenn man nicht findig genug ist, um geschwind einen Weg auf die Körper der Kolosse zu entdecken, deren Schwachstellen zu erkennen und die richtige Kletterroute auszumachen, kann es durchaus geschehen, dass die Kämpfe über viele Minuten hinweg so ablaufen, dass Wander mehr oder weniger ziellos seinen Widersacher umkreist, der seinerseits mehr oder weniger ineffektive Attacken führt. Der wohlige und ehrfurchtsvolle Schauer, welcher die Spielerinnen und Spieler beim ersten Anblick eines Kolosses überkommen mag – sie werden jeweils in kurzen filmischen Sequenzen eingeführt, die alle Register des Kunsterhabenen ziehen –, verkehrt sich dann früher oder später in peinsame Frustration. Da diese zudem mit einer gewissen Ödigkeit einhergeht, sind die Kämpfe in *SHADOW OF THE COLOSSUS* und in der *DARK-SOULS*-Reihe, was das betrifft, eher an gegenläufigen Enden der affektpoetischen Skala zu verorten.³⁷

Trotz allem wird es irgendwann so weit sein, dass man den Kolossen den Garaus macht. Dann freilich kann von Ödigkeit keine Rede mehr sein. Allerdings auch nicht von beglücktem oder wenigstens erleichtertem Jubel. Den Todesstoß versetzt man seinen Gegnern zumeist, indem man das Schwert in ihre Schädeldecke rammt. Hier stellt das Spiel die hilflose Verwundbarkeit noch des mächtigsten Riesen aus; und wenn einer dieser Riesen schließlich fällt und sich – auf die von Hensel beschriebene Weise – sterbend dem Land angleicht, dem er entstammt, so fällt er quälend langsam, in einer Totalen, die noch einmal seine ganze Majestät zeigt, und sein Ende wird von einem stets sich wiederholenden, ätherischen Klagegesang begleitet.

Vergegenwärtigt man sich all das, kommt man kaum umhin, Christian Huberts beizustimmen, wenn er schreibt: „Jeder Tod eines Kolosses hinterlässt bleibende Wunden.“³⁸ Einen ähnlichen Gedanken formuliert Konstantin Mitgutsch, für den die Kämpfe in *SHADOW OF THE COLOSSUS* schlichtweg „miserable and ugly“ sind; seine Schlussfolgerung lautet wie folgt: „the victory is not at all glorious, it is rather tragic and breathtaking. It is like defeating someone innocent, who did not even offend you“ – sodass sich Wanders Siege für die Spielerinnen und Spieler also darstellen als „a strange and hurtful experience“.³⁹

³⁶ Mitgutsch: *Passionate Digital Play-Based Learning*, S. 14.

³⁷ Eine Spannung, die mit *DARK-SOULS*-Bosskämpfen vergleichbar wäre, stellt sich wohl am ehesten im Kampf mit Dirge (der zehnte Koloss) ein. Diesen Kampf kann man nur bestehen, wenn man auf dem Pferd reitet, sich im Sattel umdreht und die Augen der Sandschlange mit Pfeilen spickt, während sie einen in rasendem Tempo verfolgt.

³⁸ Huberts: *Raumtemperatur*, S. 57.

³⁹ Mitgutsch: *Passionate Digital Play-Based Learning*, S. 18. Ähnlich heißt es bei Kirsten Rodning: „To a casual observer who is not closely following the story, this might seem like a simple tale of chivalry. A closer interpretation of the events that are taking place, however, would set a player into an uneasy state – it doesn’t seem right for the boy to be killing these colossi. Many of

In der Tat, was für ein sonderbares Spiel ist *SHADOW OF THE COLOSSUS*! Auf Ge-
deih und Verderb an einen schweigsamen Jüngling gebunden, über den man
nichts weiß, außer dass er um jeden Preis eine tote Frau retten will, über die man
ebenfalls nichts weiß, reitet man durch ein Land, das sich dem unerwünschten
Eindringling radikal verschließt, und muss Kolosse besiegen, die man lieber in
Frieden lassen, denen man es vielleicht sogar mehr als Wander und Mono gönnen
würde, ein langes, gesundes Leben zu genießen. So wird die Diskrepanz zwischen
der Entschlossenheit des Avatars und der Ratlosigkeit der Spielerinnen und Spie-
ler größer mit jedem Triumph, jedem Gegner, der fällt, weitet sich von einer Kluft
zu einem Abgrund, bis zum Ende.

Trauer gegen Trauer

Wenn das zutrifft, stellt sich eine weitere Frage, die, so meine ich, ins Herz der
Poetik von *SHADOW OF THE COLOSSUS* zielt: Wem oder was, so lautet sie, gilt eigent-
lich die Melancholie, die das Spiel von den ersten Momenten der Eröffnungsse-
quenz an erfüllt? Wie gesagt: Wanders Schmerz bleibt den Spielerinnen und
Spielern ja weitgehend äußerlich; und so dürften nicht wenige unter ihnen ge-
neigt sein, eher um die Kolosse zu trauern als um die geschichts- und identitäts-
lose Polygonleiche Mono. Vielleicht geht es exakt darum. Das jedenfalls legen
die gleichermaßen knappen wie hilfreichen Ausführungen von David Thomas
nahe. „The game’s central feature is that it uniquely presents the game level itself
as the level boss“, schreibt er.⁴⁰ Das heißt: „the hero combats the environment

them are docile and do not seem to be causing any harm to anyone.“ Kirsten Rodning: *SHADOW OF THE COLOSSUS as an Example of Post-Modern Literature*. In: *Video Games as Literature*, 7. Februar 2013, <http://www.videogamesaslit.com/2013/02/shadow-of-colossus-as-example-of-post.html> [letzter Zugriff: 12.05.2020]. Und wirklich: Selbst der letzte Koloss, Malus, der anfangs eine gewisse Boshaftigkeit ausstrahlt, scheint in seinen Handlungen eher von der Neugier getrieben, sich diesen seltsamen Zwerg genauer anzuschauen, wenn Wander ihn erst einmal erklettert hat.

40 David Thomas: *SHADOW OF THE COLOSSUS. Player versus Terrain*. In: Friedrich von Borries/Steffen P. Walz/Matthias Böttger (Hg.): *Space Time Play. Computer Games, Architecture and Urbanism: the Next Level*. Basel 2007, S. 460–461, hier: S. 460. Alexander Lehner, der ebenfalls eine ökokritische Interpretation von *SHADOW OF THE COLOSSUS* vorlegt, kommt zu ähnlichen Schlussfolgerungen. Er schreibt: „*SHADOW OF THE COLOSSUS* offers a representational and procedural commentary on how the environment and (as its extension) its inhabitants are treated within a neoliberal mind-set. The colossi are symbolic for the living and non-living parts of the environment as well as for its ludic function as a kind of resource to be gathered. Through a friction between the ludic core and the narrative/representational shell, however, *SHADOW OF THE COLOSSUS* does not offer a triumphant power fantasy in the spirit of neoliberal logic, but makes the player painfully aware of the consequences of her actions and choices. She is forced

itself. It's a question of man versus nature, the player versus the environment as represented by the colossi.“⁴¹

Und Thomas schlussfolgert:

The timeless story of the human environment as a transformation of the natural environment echoes throughout the game. Maneuvering the hero up a colossus like a skilled rock climber scaling a peak, the gamer plays out man's domination over nature. Even though a geyser of blood exploding as the killing blow is struck replaces the traditional flag placed at the mountain summit, the parallels remain obvious and powerful. [...] Ultimately, the game's rendering of our efforts to mindlessly destroy and transform nature, to terraform the land's creatures, the colossi, provides a unique look at how people mark, control and contest terrains, how blood and soil intertwine. And it provides a platform for discussing and experiencing the constant turmoil of a landscape racked by ghostly motivations and demands of the human heart.⁴²

Der ökokritische Ansatz, den David Thomas verfolgt, mag *SHADOW OF THE COLOSSUS* nicht in jeder Hinsicht gerecht werden. Eines aber macht er sehr deutlich: dass das Spiel nämlich, insofern es hier um einen Kampf des Menschen gegen die Natur geht, von diesem Kampf nicht einfach erzählt oder ihn zum narrativen *Movens* macht;

vielmehr tritt der Avatar gegen eine Landschaft an oder anders gesagt: gegen die Spielwelt respektive das Setting selbst. Dieses ist mithin nicht bloße Bühne für das Spielgeschehen, sondern im Gegenteil Antagonist des Spielers, ein handfester Non-Player-Character.⁴³

Eine Deutung, für die auch spricht, dass die Kamera in den Kämpfen gegen die Kolosse so unpräzise und träge funktioniert, dass man tatsächlich den Eindruck bekommen könnte, sie arbeite als Agent der Spielwelt aktiv gegen einen Erfolg des Spielers an.

Man kann die Spielwelt von *SHADOW OF THE COLOSSUS* also als antagonistische Figur begreifen, die sich Wander nicht nur in Gestalt der Kolosse entgegenstellt, sondern sein Streben mit sämtlichen in ihrer Macht stehenden Mitteln zu vereiteln

to realize her own complicity in the destruction of the environment in playing by the rules of the game, which can be connected to the same behavior in the empirical reality. The ending, however, leaves hope for the protagonist and the player, since both are left with the marks of their deeds; the protagonist with his demonic horns and the player with her dreadful feeling of defeat and complicity.“ Alexander Lehner: A Short Theory of Ecocritical Metagames. *SHADOW OF THE COLOSSUS* and *EVERYTHING*. In: Paidia. Zeitschrift für Computerspielforschung, Sonderausgabe: Repräsentationen und Funktionen von Umwelt im Computerspiel, 28. Februar 2018, <http://www.paidia.de/a-short-theory-of-ecocritical-metagames-shadow-of-the-colossus-and-everything/> [letzter Zugriff: 12.05.2020].

⁴¹ Thomas: *SHADOW OF THE COLOSSUS*, S. 461.

⁴² Thomas: *SHADOW OF THE COLOSSUS*, S. 461.

⁴³ Hensel: Autodestruktionen | Autoikonoklasmen des Computerspiels, S. 104.

sucht. Ihre Weite und Leere und Opazität – und vielleicht gar ihre Einflussnahme auf den Programmcode – zählen zu diesen Mitteln. Warum aber tut sie das? Was will sie? Und was sucht sie zu verhindern? Das wird erst vom Ende des Spiels her deutlich.

Schon jetzt aber lässt sich vor diesem Hintergrund die Vermutung äußern, dass die Melancholie, die von den ersten Momenten der Eröffnungssequenz zu spüren ist, gar nicht Wander zugeschrieben werden muss, sondern der Spielwelt selbst. Daraus folgt freilich nicht, dass man sich den Protagonisten von *SHADOW OF THE COLOSSUS* als herzlosen Betrüger zu denken hätte, der irgendwelche schurkischen Pläne hegt und die Trauer um Mono nur vortäuscht, um wen immer (vielleicht gar den Spieler) hinters Licht zu führen. Vielmehr verhält es sich so, dass *SHADOW OF THE COLOSSUS* uns zwar von Wanders Trauer erzählt, zugleich jedoch, in der beschriebenen Weise, alles tut, um uns von seiner Trauer abzuspalten und uns stattdessen eine andere Trauer spüren zu lassen. Diese andere Trauer ist gleichsam eine Emanation der Spielwelt: In ihr beweint sie das Verbotene Land – seine sanfte Schönheit, die Fluch und Verderben anheimgefallen ist – und späterhin den Tod der Kolosse.

Die Position, in welche *SHADOW OF THE COLOSSUS* den Spieler bringt, ist somit noch paradoxer als bislang angenommen: Mit jeder einzelnen Handlung vergrößert er die Traurigkeit, die er, in Gestalt des Helden Wander, doch eigentlich aufheben oder wenigsten mildern sollte; und indem er das tut, zieht ihn die Spielerfahrung unweigerlich auf die Seite, die er im selben Moment bekämpft, wenn er den Avatar in den Kampf gegen einen weiteren Koloss schickt. Damit wird der Spieler sozusagen zum doppelten Verräter: an Wander (dessen Trauer ihn eigentlich nicht schert, obgleich er unter ihrem Banner reitet) und an der Spielwelt (deren Trauer ihn sehr wohl schert, da er sie am eigenen Leib fühlt, die er aber nichtsdestotrotz verschlimmert). *SHADOW OF THE COLOSSUS* zwingt ihm diese Position zwar nicht gerade auf (im Prinzip wäre es ja möglich, und vielleicht sogar erfreulich, Stunde um Stunde ziellos durch das Verbotene Land zu reiten), lässt ihm allerdings auch keine andere Wahl, als sie einzunehmen, insofern er überhaupt irgendeinen Fortschritt erleben möchte.

In gewisser Weise kämpfen die Spielerinnen und Spieler hier also gegen sich selbst. Zumindest kann man sagen, dass sie sich in der Erfahrung von *SHADOW OF THE COLOSSUS* als gespalten erleben. Auf den ersten Blick scheint es, als würde die lange Schlusssequenz des Spiels diese Gespaltenheit auf die Spitze treiben, indem sie – ein weiteres Paradoxon – den inneren Widerstand, den die Spielerinnen und Spieler gegen ihr eigenes Tun empfinden, in einer allumfassenden Negation auflöst.

Die Aufhebung der Spaltung

Nachdem Wander den zwölften Koloss, das fremdartige Wasserwesen Pelagia, bezwungen hat, ereignet sich etwas Unerwartetes. Zu diesem Zeitpunkt werden die meisten Spielerinnen und Spieler schon eine Reihe von Stunden im Verbotenen Land zugebracht haben. Sie haben den immergleichen Ablauf von Suche und Kampf unterdessen so oft vollzogen, dass sich vielleicht die Empfindung eingestellt hat, die monumentale Erhabenheit der Ruinen, Kolosse und Landschaften sei um einen Schlund gähnender Leere angelagert. Jetzt aber unterbricht etwas die gewohnte Bilderfolge: Wie immer wird Wander nach dem Niedergang des Kolosses von schwarzem, tentakelartigem Rauch durchdrungen oder durchbohrt; wie immer führt das zu einer Ohnmacht, die (vor allem wenn er, wie jetzt, reglos im Wasser treibt) sehr viel Ähnlichkeit mit einem Tod hat. Dies nicht zuletzt darum, weil im Anschluss, wie immer, eine Szene folgt, in der etwas oder jemand (Wanders Seele?) durch einen Tunnel der Schwärze auf ein gleißendes Licht zufliegt.

Doch wenn das Licht hell aufgeglommen ist, die ganze Bildfläche erfüllt hat, finden wir uns diesmal nicht mit Wander im Tempel wieder, sondern sehen zunächst einen Trupp Reiter, der durch eine Landschaft prescht, die jener gleicht, welche wir in der Eröffnungssequenz erblickten. Die Reiter halten, ihr Anführer – ein Mann, der eine Eulenmaske trägt, wie sie zu Anfang des Spieles mit dem rätselhaften Erzähler assoziiert wurde⁴⁴ – murmelt, es sei jetzt nicht mehr weit, und der Trupp setzt den eiligen Ritt fort: in Richtung von Dormins Tempel, der in der Ferne aufragt.

Ganz am Ende, wenn der letzte Koloss gefallen ist, begegnen uns diese Reiter dann wieder. Zu Beginn der 25-minütigen Schlussequenz galoppieren sie über die Brücke, die Wander am Anfang des Spiels passiert hat. Auch für sie hebt sich das Steintor. Die maskierten Reiter ziehen Schwerter und geleiten ihren Anführer, den sie als „Lord Emon“ ansprechen, hinab in die Tiefe des Tempels – gerade rechtzeitig um zu sehen, wie in dem verbliebenen Idol ein gleißendes Licht aufscheint, das es bald von Innen her zersprengt.

Während der Lord, nun mit geöffneter Maske, eine Art Ritual an der toten Mono vollzieht, vielleicht Gebete spricht, erscheint auch Wander im Tempel. Einmal mehr kommt sein lebloser Körper auf dem Steinboden zu liegen. Lord Emon stellt ihn, der mühsam, gequält und offenbar am Ende seiner Kraft sich aufrappelt,

⁴⁴ Da der Anführer des Reitertrupps und der Erzähler mit derselben Stimme sprechen, ist jener wohl in der Tat mit diesem identisch.

zur Rede: Ob er, Wander, wisse, was er getan habe? Nicht nur habe er das Schwert, eben „the Ancient Sword“, gestohlen und ohne Erlaubnis dieses verfluchte Land betreten, sondern obendrein einen verbotenen Zauber angewendet. Dann offenbart der Lord, dass Wander die ganze Zeit über nur benutzt worden sei, und gibt seinen Männern den Befehl ihn zu töten: „Eradicate the source of the evil“ – es sei besser, Wander von seinem Elend zu erlösen, als zu erlauben, dass er in diesem Zustand weiterexistiere.

Ein Armbrustbolzen bohrt sich in das Bein des Wehrlosen, der nicht einmal mehr sprechen, geschweige denn kämpfen kann und stöhnend zu Boden fällt. Dann tritt einer von Lord Emons Männern an Wander heran, um ihn mit dem Schwert zu durchbohren.

Doch Wander stirbt nicht. Aus der Wunde, die ihm die Klinge geschlagen hat, sprudelt das schwarze Blut, das auch die Kolosse durchpulste. Noch einmal steht Wander auf, reißt sich das Schwert heraus, streckt die Hand nach der toten Mono aus – und wird dann von der Schwärze, die ihm entströmt, in einen jener Schatten verwandelt, die er zu Beginn mit der Magie des Schwertes vertrieben hat, ehe er erneut zusammenbricht. Als er sich nun zum letzten Mal aufrappelt, ist er nicht mehr er selbst. Wander verändert seine Gestalt, an Spinnenbeine gemahnende Auswüchse treiben aus seinem Rücken hervor, während er anschwillt, wächst und wächst, schließlich als schwarzer, felliger, mit Hörnern und Klauen bewehrter Riese dasteht.

Thomas Hensel beschreibt diesen Prozess als eine „Entanthropomorphisierung“, in deren Verlauf sich Wander

in jenen metaphysischen gottgleichen Dämon verwandelt, *genius malignus* des Spiels, dessen Stimme ihn die ganze Zeit über geleitet hatte. Es offenbart sich, dass der einzige Zweck der Kolosse Tötung es war, den Dämon aus deren vereinten Essenzen wiederaufstehen zu lassen. Doch der Größen- und Machtzuwachs ist von beschränkter Dauer – alsbald verflüchtigt sich mit jener schwarz-rauchigen Essenz der kolossal gewordene Körper des Avatars, der Spieler verliert den Zugriff auf seinen Stellvertreter – der sich zuverlässig nicht mehr steuern lässt –, bis der Dämonenkörper schließlich selbst auf menschliches Maß schrumpft [...].⁴⁵

Dieses Schrumpfen ereignet sich, nachdem Lord Emon mit seinen Männern – tatsächlich haben die Spielerinnen und Spieler während der kurzen Zeit, in der sie Dormin steuern, die Möglichkeit, mit der riesigen Faust des Dämons dreinzuschlagen – aus der Tempelhalle geflohen und die schier endlose Treppe empor gelaufen ist. Der Lord, womöglich ein Nachfahr derer, die Dormin einstmals in

⁴⁵ Hensel: Autodestruktionen | Autoikonoklasmen des Computerspiels, S. 106–107.

die Steinidole sperrten, versiegelt nun den Schrein, indem er das „Ancient Sword“ in das Wasserbecken am Fuß der Treppe schleudert.⁴⁶ Darauf bricht eine turmhohe Säule blauweißen Lichts aus dem Wasser hervor, die zugleich einen Sog entfaltet, der den verzweifelt sich wehrenden Dormin unerbittlich anzieht, ihn kleiner und kleiner werden lässt, bis es am Schluss wieder Wander ist (was uns nicht zuletzt die ächzenden Laute bestätigen, die dieser mit wohlbekannter Stimme ausstößt), der ins Becken fällt und in dem Gemisch aus Licht und Wasser verschwindet.

Unterdessen überqueren Lord Emon und seine Männer in wildem Galopp die Brücke, die, ähnlich den steinernen Idolen von Licht gesprengt, hinter ihnen einstürzt. Noch ist unklar, ob die Reiter es schaffen werden, das Verbotene Land bei lebendigem Leib zu verlassen. Doch ehe sich ihr Schicksal entscheidet, finden wir uns im Tempel wieder.

In einer Reihe von langen, ruhigen Einstellungen nähert sich die Kamera Mono, betrachtet sie von verschiedenen Seiten, lässt den Blick gleichsam an ihr entlang gleiten, mit deren Haaren und Gewand der sanfte Wind spielt. Etwas Zärtliches, beinah Liebkosendes liegt darin, wie die tote Frau hier beäugt wird. Zugleich suggerieren die verschiedenen Blickwinkel, die immer neuen Annäherungen, eine gewisse Neugierde; als würde der Steinaltar von unsichtbaren Wesen umschwebt, die sich jetzt, da alle Störenfriede – Wander, Dormin, Lord Emon und seine Männer – verschwunden sind, doch einmal anschauen wollen, was ihnen da sozusagen ins Haus gebracht worden ist. Während diese Annäherungen sich vollziehen, werden musikalische Motive der Eingangssequenz aufgegriffen; schon der Klang der Flöten und Streicher erweckt solcherart eine Ahnung, dass sich hier ein Kreis schließen mag. So überrascht es nicht, dass Mono tatsächlich wieder zum Leben erwacht. Damit, wie sie die Augen öffnet, sich aufsetzt und um sich schaut – weder erstaunt noch aufgeregt, vielleicht ein bisschen traurig, vielleicht auch ihrerseits neugierig –, endet eine affekt-poetische Bewegung, die den ersten, vom Spiel freilich nicht als solchen markierten Teil der Schlussequenz umfasst hat.

Halten wir also einen Moment inne. Was geschieht hier? Und wie verhält sich das Finale zu den Stunden davor, dem endlosen Suchen und Kämpfen, dem Schmerz des Spielers am eigenen Tun?

⁴⁶ Dormin macht Lord Emon persönlich dafür verantwortlich, dass sein Körper in sechzehn Teile zerstückelt worden ist; andererseits spricht er davon, er sei „an eternity“ eingesperrt gewesen, sodass unklar ist, ob es sich bei Emon um den alten Widersacher des Dämons oder einen Nachfahr desselben handelt. Auch in Anbetracht des Alters der Ruinen, die das Verbotene Land überziehen, scheint letzteres weit wahrscheinlicher.

Hensel deutet dieses Ende so, dass *SHADOW OF THE COLOSSUS* mit ihm „seine eigene Destruktion in Szene“ setze: „De facto nämlich ist es nicht nur die Spielwelt, die attackiert wird, sondern komplementär auch der Avatar selbst, dem in letzter Konsequenz alles genommen wird, wodurch er sich auszeichnet.“⁴⁷ Bezogen auf den Gegenstand der vorliegenden Studie kann man ergänzend sagen, dass obendrein der Fantasy-Modus attackiert und destruiert zu werden scheint. Denn was hier geschieht, nimmt sich – wenigstens auf den ersten Blick – wie eine bewusste Verkehrung, ja geradezu wie eine Verhöhnung von Tolkiens Konzeption aus. Anstelle der Eukastrophe tritt eine bittere Katastrophe: Wander wurde betrogen und ausgenutzt, hat sich zum Büttel des Dämons machen lassen, und nur durch Lord Emons beherztes Eingreifen wird der vollständige Triumph des Bösen verhindert.

Bezogen auf Wander, die Mühen des Spielers und den Tod der Kolosse muss man also sagen: Es war alles umsonst. Vor diesem Hintergrund meint man auch zu verstehen, warum die Spielwelt den Avatar als Eindringling behandelte und die ganze Zeit über Trauer trug. In der Tat trauerte sie um sich selbst, da sie dazu verdammt war, die gespaltene Essenz des Dämons in sich zu bergen; und in der Tat trauerte sie auch um die Kolosse, die zwar irgendwie Teile von Dormin waren, zugleich jedoch auch seine Wächter, folglich die Beschützer des Landes, die eine Wiederkehr des Bösen verhüteten – als könnte das, was in seiner Gesamtheit nur vernichtende Schwärze ist, in seinen einzelnen Fragmenten das Gegenteil seiner Selbst anrühren.

Das alles weiß man natürlich nicht. Nichts davon wird einem erklärt oder dargelegt. Vielmehr handelt es sich um ein Gefühl für die Welt von *SHADOW OF THE COLOSSUS*, das aus dem Ganzen der Spielerfahrung erwächst. Gerade darum, weil es hier um Erfahrungsqualitäten geht, drängt sich aber auch der Verdacht auf, dass es gar so einfach nicht sein kann. Und zwar schon vor Monos Erwachen, das dem Eindruck der Vergeblichkeit die eigene Faktizität machtvoll entgegenstellt. Denn schließlich hat Wander am Ende ja doch erreicht, was er wollte. War er nicht stets bereit, jeden Preis zu zahlen, um Mono zu retten?

Aber geschieht eigentlich mit Wander im Verlauf der Schlusssequenz – nicht auf der Ebene seiner „Entanthropomorphisierung“, sondern was das Verhältnis zu den Spielerinnen und Spielern betrifft? Eigentlich vollendet sich nur, was schon vorher geschehen war. Wer genau hinsah, konnte es bereits recht früh bemerken: Wander fing an, sich zu verändern. Sein Gesicht wurde fahler, feine, schwarze Adern begannen, seine Haut zu durchziehen. Doch erst in der

47 Hensel: Autodestruktionen | Autoikonoklasmen des Computerspiels, S. 106.

Schlusssequenz, wenn Wander plötzlich Hörner trägt und seine Augen jenen der Kolosse ähneln, wird seine Wandlung unübersehbar.⁴⁸

Wichtig ist nun, dass diese Veränderung keine rein äußerliche ist, sie betrifft die ganze Inszenierung Wanders. Auf einmal spürt man seine Erschöpfung, seinen Schmerz, sein ohnmächtiges Sich-Aufbäumen, seine verzweifelte Liebe. Und plötzlich wird er in der Spielerfahrung zu dem, was er bislang nur qua seiner Funktion als Avatar war: ein Held. Ein tragischer Held, freilich. Ein Held, der sich des Hochmuts und der Verblendung schuldig gemacht hat und der – so scheint es jedenfalls, wenn er von Dormin übernommen wird –, das Gute erstrebend, dem Bösen den Weg bereitete.

Vieles ist buchstäblich ver-kehrt bei diesem Orpheus. Es ist nicht so, dass die Natur ihm verzückt lauscht, dass alle Geschöpfe ihm folgen, dass sogar Bäume und Steine zu ihm kommen.⁴⁹ Vielmehr kann er nicht anders, als die Natur zu peinigen, alle ihre Geschöpfe und sie selbst – in Gestalt der Spielwelt – zum Feind sich zu machen. Und am Schluss ist er es dann, der ein und für alle Mal in die Unterwelt eingeht, mit Leib und Seele sozusagen, indem er sich ihr angleicht.

Doch indem dies geschieht, wird es auf einmal möglich, jenes Mitleid für Wander zu empfinden, das zuvor den Kolossen vorbehalten war. Die Trauer der Spielwelt und die Trauer des Avatars werden im Wahrnehmen und Empfinden des Spielers miteinander versöhnt. Die Spaltung, die ihn während der gesamten Dauer von *SHADOW OF THE COLOSSUS* mit sich selbst entzweite, wird nun aufgehoben. Bezogen auf Wander ist das ganz buchstäblich zu verstehen, denn in seiner neuen, monströsen Gestalt wird er, wie beschrieben, Teil des Verbotenen Landes, durchläuft eine Anverwandlung nicht nur an Dormin, sondern auch an die Kolosse.

Es ist, als sei diese Aufhebung zugleich die Voraussetzung dafür, dass Mono erwacht. Denn dies geschieht ja, nachdem Dormin, Wander und Lord Emon längst schon verschwunden sind. So bleibt nur die Spielwelt selbst als Agentin dieses Geschehens. Ihr mögen die neugierigen und zartfühlenden Blicke zuzuschreiben sein, mit denen nun die Annäherung an Mono sich vollzieht. Als wäre es jetzt, da Wander den Preis bezahlt hat, endlich möglich, die junge Frau wirklich zu *sehen* – und auch hierin vereinigen sich nun die Perspektiven der Spielwelt und des Spielers.

⁴⁸ Das gilt zumindest für das PS4-Remake; in der ursprünglichen Fassung des Spieles war die Veränderung des Avatars schon lange vor dem Ende deutlich auszumachen, was zum Beispiel auch den Verschleiß seiner Kleidung betraf.

⁴⁹ Vgl. Grant/Hazel: Lexikon der antiken Mythen und Gestalten, S. 314.

Wenn das aber so ist, kann *SHADOW OF THE COLOSSUS* nicht in hoffnungsloser Bitterkeit enden. Und tatsächlich eröffnet der zweite Teil der Schlussequenz noch einmal eine neue Perspektive auf das Geschehen.

Die Eukatastrophe in der Katastrophe

Was an äußerer Handlung bleibt, ist schnell erzählt. Nachdem sich Mono vom Altar erhoben und umgesehen hat, kommt Agro zu ihr, Wanders schwarzes Pferd, das vermeintlich auf dem Weg zum sechzehnten und letzten Koloss in den Tod stürzte; das Tier hat sich am linken Hinterlauf verletzt, kann sich aber humpelnd fortbewegen. Derweil hält Lord Emon, der es mitsamt seinen Männern auf die andere Seite geschafft hat, eine kurze Rede, die sich wie ein Epitaph ausnimmt – ob auf Wander oder Mono, bleibt unklar. Dann beginnen Mono und Agro den langen Aufstieg zum Dach des Tempels. In dem nun leeren Wasserbecken finden sie einen gehörnten Säugling, bei dem es sich anscheinend um Wander handelt. Mono hebt das Kind auf, hält es in den Armen, betrachtet es einen langen Moment – erstaunt scheint sie noch immer nicht –, folgt dann dem Pferd, das schon begonnen hat, die Stufen zu erklimmen. Irgendwann erreichen die beiden das Steintor, das nach der Flucht von Lord Emon offengeblieben ist. Zielstrebig wählt Agro einen Weg, der weiter nach oben führt, jetzt an der Außenseite des Tempels entlang, und wieder folgt Mono, die immer noch den Säugling in den Armen trägt.

Es erweist sich, dass auf dem Tempeldach, von Säulen, Mauern und steinerne Überresten umgeben, ein blühender Garten wächst. Agro beginnt zu grasen, Mono tritt an das Pferd heran, und ein äsendes Reh, das die beiden zunächst aus einiger Entfernung beobachtet, gesellt sich zu ihnen. Auch ein Eichhörnchen, Tauben und – vermutlich – der uns bekannte Adler kommen herbei. Einen Augenblick scheinen die Tiere das Kind in Monos Armen zu betrachten, dann flattern die Vögel wie auf ein geheimes Signal davon. *SHADOW OF THE COLOSSUS* endet damit, dass der Adler sich hoch in die Lüfte schwingt, dann auf die Kamera zufliegt, die sich gemeinsam mit ihm vom Tempel entfernt, bald jedoch umschwenkt, sodass sie ihn kurz von unten und dann von hinten betrachtet, während er den Grenzen des Verbotenen Landes zustrebt und durch Nebel und Dunkelheit in einen Nachthimmel einfliegt, der jenem gleicht, den wir ganz zu Beginn des Spieles sahen. Hinter sich ballenden Wolken steht ein voller Mond, und mit diesem Bild werden wir entlassen.

Was fängt man mit einem solchen Ende an? Zunächst einmal scheint es mir wichtig, wie Thomas Hensel zu betonen, dass die Schlussequenz zwar lang und ereignisreich ist, „in narratologischer Perspektive allerdings jedes hermeneutische

Bestreben zum Scheitern verdammt“.⁵⁰ Demgemäß sind die wissenschaftlichen Auseinandersetzungen mit *SHADOW OF THE COLOSSUS* von einer gewissen Zurückhaltung gekennzeichnet, was die Interpretation des Endes betrifft.⁵¹ Auffällig ist jedoch, dass häufig die Düsternis und Bitterkeit der Schlusssequenz betont wird, sodass ein Leser, der keine eigene Erfahrung mit dem Spiel hat, zu dem Schluss kommen könnte, der letzte Vorhang falle, nachdem Wander unter die Kontrolle des Dämons gezwungen wurde.⁵²

Eine Ausnahme stellt zum einen Hensel selbst dar, der nicht zu erwähnen vergisst, dass es Wander gewährt wird, „am Ende als hörnerbewehrter Säugling in einer Art Garten Eden einen neuen Lebenszyklus zu beginnen“.⁵³

Und bei Sarah Cameron Loyd Grey heißt es:

At the very end of the story, the character's lover awakens to find the broken and struggling horse returning to her side. She wanders about the ruins and comes upon a grassy knoll that has the first signs of new life. Small creatures hop about cautiously and greenery grows anew. This rebirth is not just a pandering happy ending, since the gamer does not herself overcome all obstacles. Instead, it can be read as a new vista of potential opening up before the gamer as she replays.⁵⁴

50 Hensel: Autodestruktionen | Autoikonoklasmen des Computerspiels, S. 108.

51 Die Spielerinnen und Spieler selbst sind da naturgemäß weniger zurückhaltend. Im Netz finden sich allerlei Theorien, die das Ende von *SHADOW OF THE COLOSSUS* erklären sollen. Für den gegebenen Zusammenhang ist die Frage nach der Validität dieser Theorien – sie zielen letztlich auf eine Erklärung, was es mit Monos „cursed fate“ auf sich haben mag – indessen nebensächlich.

52 Es seien einige Beispiele für diese Interpretation zitiert: „In *SHADOW OF THE COLOSSUS*, the player has the task of slaying giant colossi in order to bring back a loved one from the dead. In the process, the hero starts an inevitable deterioration towards turning into a monster himself.“ Aki Järvinen: *Understanding Video Games as Emotional Experiences*. In: Mark J. P. Wolf/Bernard Perron (Hg.): *The Video Game Theory Reader 2*. New York/London 2009, S. 85–108, hier: S. 107.

„*SHADOW OF THE COLOSSUS* provides a different take on complicity: in this case, we are told that in order to save the girl Mono, we have to kill a series of colossi. These colossi turn out to be large, slow-moving, melancholy creatures that inspire pity rather than fear. Although the girl is eventually saved, it becomes clear during the game that the colossi are actually innocent creatures, and the protagonist is eventually punished for having killed them.“ Jesper Juul: *The Art of Failure. An Essay on the Pain of Playing Video Games*. Cambridge/London 2013, S. 109–110.

„And *SHADOW OF THE COLOSSUS* culminates in the realization that the protagonist has been working in the service of a demon; the player spends the protagonist's final moments controlling a futile struggle against a vortex meant to imprison the demon that has possessed him.“ Jason Tocci: *You Are Dead. Continue? Conflicts and Complements in Game Rules and Fiction*. In: *Eludamos*. 2 (2008), H. 2, S. 180–201, hier: S. 198.

53 Hensel: Autodestruktionen | Autoikonoklasmen des Computerspiels, S. 107.

54 Grey: *Dead Time*, S. 239. Ähnlich betont Alexander Lehner das utopische Potential des Endes von *SHADOW OF THE COLOSSUS*. Vgl. Lehner: *A Short Theory of Ecocritical Metagames*.

Beide, Hensel und Grey, betonen in ihren Ausführungen das „Neue“. Damit ist meines Erachtens das entscheidende Stichwort gegeben, womit ein Verständnis des Endes von *SHADOW OF THE COLOSSUS* in seiner Erfahrungsdimension – das heißt, diesseits und jenseits aller Interpretation – möglich wird.

Das Neue beginnt, als Agro auf Mono zuhumpelt, und die junge Frau dem Pferd einen Schritt entgegengeht, um es zu streicheln und zu liebkosen. In diesem Moment findet in *SHADOW OF THE COLOSSUS* die erste und einzige zärtliche Berührung zwischen zwei Wesen statt, die, wenn man so sagen kann, unterschiedlichen Seinsordnungen angehören. Es ist wohl kein Zufall, dass diese zärtliche Berührung eine andere spiegelt, die sich ereignet, nachdem Wander den achten Koloss, Kuromori, besiegt hat. Da scheint es einen Augenblick lang, als wäre Mono – eine in gleißendes Gegenlicht gehüllte Vision – bereits wieder zum Leben erwacht, und nachdem Wander aus seiner Ohnmacht erstanden ist, streicht er der toten Frau mit dem Handrücken sanft über die Wange. Jetzt am Ende aber ist es die Berührung zweier lebendiger Wesen, die aufeinander zugehen, was in Monos Fall zudem bedeutet, dass sie einen Streifen durch die Säulenbögen einfallenden Sonnenlichts verlässt und sich in den Schatten begibt, um Agro nah zu sein.

Tatsächlich ist in dieser kleinen Berührung eine Gegenlogik entworfen zu dem Gesetz, das die Welt von *SHADOW OF THE COLOSSUS* bislang beherrschte – ein Gesetz, welches eben vorschreibt, dass allen Handlungen, die der Mensch gegenüber dem Land und seinen Geschöpfen vollzieht, etwas Gewaltsames und Missbräuchliches anhaftet. Was immer Wander gewollt oder gewünscht haben mag, sein Tun mündete stets in Akte der Unterwerfung; und die Kolosse wussten darauf entweder gar nicht oder ihrerseits nur mit zerstörerischer Gewalt zu antworten. Selbst Agro war von dieser Logik nicht ausgenommen. Denn so sehr man die Freundschaft und Treue zwischen Pferd und Reiter spürt, so deutlich ist auch, dass Wander das Tier immer wieder zwingt, dem eigenen Streben zuwider zu handeln: bis zu jenem Sprung über eine zerfallende Brücke, der Agros Sturz und Verletzung zur Folge hat.⁵⁵

⁵⁵ Vor diesem Hintergrund kommt es mir etwas harmonisierend vor, wenn Mary Flanagan und Helen Nissenbaum schreiben: „The playable character, Wander, develops a deep relationship with his guide horse, Agro. The horse’s behavior, however, is programmed, so she does not always respond to commands. Players therefore cannot ‚drive‘ the horse as they would drive a car that reacts precisely to their movements. The player must ride the horse in a two-way relationship that is governed by give and take. This control style leads the player to adopt a cooperative mindset. Companionship and collaboration are values inherent in the Wander/Agro relationship.“ Mary Flanagan/Helen Nissenbaum: *Values at Play in Digital Games*. Cambridge/London 2014, S. 105.

Die zärtliche Geste bricht somit nicht nur das Weltgesetz auf, dem SHADOW OF THE COLOSSUS bis hierhin unterworfen war (da ist es angemessen, von einer sich verflüssigenden Starre im Sinne Brittnachers zu sprechen), sondern inauguriert zudem eine neue Zeitlichkeit, die der zyklischen Zeit des Totenreichs radikal entgegensteht: War jene durch die immer gleichen Abläufe gekennzeichnet, die von Mal zu Mal stumpfer, leerer, quälender und trübsinniger wurden, entstehen nun Möglichkeiten und Potenzialitäten, eröffnet sich Raum für das Neue.

Die Inszenierung von SHADOW OF THE COLOSSUS unterstreicht die Bedeutung dieser Berührung. Denn noch während sie sich ereignet, schwenkt die Kamera nach oben und in einer Weißblende beginnt der Abspann; im Rahmen der Paratexte eines Spieles oder Filmes wohl die eindeutigste Markierung, dass etwas an sein Ende gekommen ist. Der Abspann stellt sich zunächst dar als Requiem auf die Kolosse, die in ruhigen Einstellungen verabschiedet werden, welche an den Ort der Kämpfe zurückkehren und die zumeist von Sand und Erde bedeckten, teilweise auch schon wieder mit Gras und Gestrüpp, Sträuchern, Büschen und Bäumen bewachsenen Überreste jener gewaltigen Wesen zeigen.

Nachdem das Spiel der sechzehn Kolosse gedacht hat, kehrt es, wie gesagt, zu Lord Emon zurück. Und hier wiederholt sich der Eindruck, dass ein Ende erreicht ist, in dem etwas Neues sich auftut.

„Poor ungodly soul“, sagt der Lord, über die weite Kluft, wo noch vor wenigen Momenten die Brücke stand, auf den Tempel Dormins zurückblickend. „Now, no man shall ever trespass upon this place again. Should you be alive, if it's even possible to continue to exist in these sealed lands ... One day, perhaps you will make atonement for what you've done.“

Das strenge, feierliche Pathos der kurzen Ansprache erscheint seltsam hohl und verfehlt. Vielleicht wird daran greifbar, dass Lord Emon nicht einfach die Macht des Guten verkörpert, sondern ebenfalls eingeschlossen ist in jene Logik von stets sich erneuernder Gewalt und Unterwerfung, die Wander und zweifellos auch Dormin erfasst hat. Fest steht, dass er (ganz buchstäblich) keinen Zugang hat zu dem Neuen, das eben nicht in der Zukunft, sondern hier und jetzt stattfindet – weshalb Reue und Wiedergutmachung etwas sind, das die Gegenwart bereits zu erfüllen beginnt. In diesem Zusammenhang sollte nicht unerwähnt bleiben, dass das Ensemble, das sich im Garten auf dem Tempeldach um den gehörnten Säugling einfindet, mit Mono, Reh und Agro (die in den Paratexten des Spiels stets als Stute angesprochen wird) ein rein Weibliches ist. Als hätte Wander, jeglicher Handlungsmacht entkleidet und auf liebevolle Zuwendung angewiesen, jetzt mehrere Mütter, die, verschiedenen Welten entstammend, sich zusammenfinden in der Sorge um ihn. Dazu passt es, dass das Glück, das in diesem Ende als Möglichkeit und Ahnung aufscheinen mag, eben kein Erstrebtes und Erkämpftes ist, sondern ein Geschenktes – gerade für die

Spielerinnen und Spieler, die ja die längste Zeit schon keinen Einfluss mehr auf das Geschehen haben.⁵⁶

All das soll keine Interpretation des Endes von *SHADOW OF THE COLOSSUS* darstellen. Weder wenn man der orpheischen Spur folgt, noch wenn man den Fantasy-Modus als Deutungsmatrix anlegt, kommt man hier zum Ziel. Keine Interpretation also. Wohl aber der Versuch, das Ende des Spiels in seiner Erfahrungsdimension greifbar zu machen. Aus dieser Perspektive betrachtet, kann man sagen, dass die Inszenierung Fumito Uedas weit davon entfernt ist, die Tolkienesche Poetik zu negieren. Im Gegenteil. Es gibt kaum ein Spiel, einen Film, ein Buch, die eine derart vollendete Eukatastrophe aufweisen wie *SHADOW OF THE COLOSSUS*. Vollendet ist sie gerade in ihrem Überraschenden und Unerwarteten – darin dass sie wahrhaft gegen jede Hoffnung, jede Wahrscheinlichkeit, ja sogar gegen jede Plausibilität und rationale Erklärbarkeit sich ereignet.

Die Art, wie das Gute hier seine eigene Unmöglichkeit anerkennt und im selben Moment überwindet, mag darauf hindeuten, dass es eine Wirklichkeit gibt, die in unserer Wirklichkeit wirkt, dabei jedoch ihren eigenen, unserem Verständnis entzogenen Regeln folgt. Jedenfalls sind die Spielerinnen und Spieler am Ende von *SHADOW OF THE COLOSSUS* mit der Spielwelt vereint in der Sehnsucht nach dem ganz Anderen des Asphodeliengrunds, dem Jenseits des Totenreichs.

⁵⁶ Wie bereits zitiert schreibt Sarah Cameron Loyd Grey: „This rebirth is not just a pandering happy ending, since the gamer does not herself overcome all obstacles.“ Vgl. Cameron Loyd Grey: *Dead Time*, S. 239.

4 Die Lebendigkeit des Todes: DARK SOULS

Die Dialektik der Schwärze

Eine dunkle Seele ... was ist das eigentlich?¹ Der Ausdruck erweckt eine Vielzahl an Assoziationen, die um unheimliche Orte und ihre Bewohner kreisen: verfallene Friedhöfe und Gräfte, die Ruinen von Herrenhäusern und Burgen, verwunschene Wälder, überwucherte Gärten und die kargen Weiten infernalischer Einöden – allesamt durchstreift von Verdammten und Verlorenen; bösen Geistern und Dämonen; ruhelosen Wesenheiten, die, weder lebendig noch tot, sich im Nichts zwischen Diesseits und Jenseits gefangen sehen.

Tatsächlich sind die skizzierten Assoziationen geeignet, so etwas wie einen, gewiss unvollständigen, Katalog der Topografie und des Personals von Hidetaka Miyazakis DARK-SOULS-Trilogie zu erstellen.² Schließlich handelt es sich hier um Spiele, die – wie man mit Gareth Damian Martin sagen könnte – besessen sind vom Thema des Todes und aus dieser Präokkupation heraus eine ewig sterbende Welt erschaffen.³ Doch das Bild der dunklen Seele eröffnet noch andere Denkräume, die jenseits der vielleicht allzu treffenden, allzu erwartbaren Assoziationen verortet sind.

Folgt man Alain Badiou und seiner „Dialektik der Schwärze“, dann ist es das unhintergehbare Kennzeichen dieser Nicht-Farbe, dass sie zugleich einen

1 Die in diesem Kapitel vorgestellte DARK-SOULS-Analyse ist in stark gekürzter – und auf einige Kernthesen konzentrierter – Form als Einzelstudie veröffentlicht worden. Vgl. Daniel Illger: Das Leben mitten im Tod. DARK SOULS und das gebieterische „Jetzt!“. In: Rudolf Thomas Inderst/Pascal Wagner/Christof Zurschmitten (Hg.): Prepare to die! DEMON SOULS, DARK SOULS und BLOODBORNE. Glückstadt 2019, S. 71–88.

2 Wenn es um das Medium Videospiel geht, ist die Zuweisung einer eindeutigen Autorenschaft natürlich eine sehr heikle Sache. Im Fall von Miyazaki jedoch mag dergleichen angemessen sein. Keza MacDonald schreibt: „Where most games are composite creations, influenced and guided by hundreds of pairs of hands, DARK SOULS’ singularity owes much to Miyazaki’s detailed, hands-on-style of direction. [...] He often defers to his team when talking about how Souls was made, but – and this is not to diminish the role of any other talented people who worked on the game – his overall aesthetic and thematic sensibilities filter down through the team and into the tiniest nuances of DARK SOULS. Simply put, without Miyazaki there would be no DARK SOULS at all.“ Keza MacDonald: Final Boss. Understanding DARK SOULS’ Creator. In: dies./Jason Killingsworth (Hg.): You Died. The DARK SOULS Companion. Glasgow 2016, S. 138–149, hier: S. 139.

3 Vgl. Gareth Damian Martin: An Obituary for the Architecture of DARK SOULS’ Eternally Dying Land. Apocalypse Forever. In: www.eurogamer.net, 18. Juni 2017, <https://www.eurogamer.net/articles/2017-06-18-an-obituary-for-the-architecture-of-dark-souls-eternally-dying-land> [letzter Zugriff: 12.05.2020].

Mangel und einen Überschuss symbolisiert.⁴ Das radikal Dunkle zeichnet sich dadurch aus, dass in ihm ein Zuviel und ein Zuwenig einander begegnen, einander bedingen, sodass eins nicht mehr ohne das andere gedacht werden kann. Was das bedeuten mag, veranschaulicht Badiou in einer Reihe von Vignetten, die vermeintlich disparate Phänomene in jener Dialektik zusammenbinden.

Wie zum Beispiel verhält sich das Schwarz der Tinte zum Weiß des Papiers? Es ist dies eine Frage, die dem kleinen Alain, als er ein Schulkind war, offenbar Anlass zu größten Quälereien bot – sah sich der Junge doch einerseits bedroht vom verschlingenden Weiß des Papiers, einem Insignium der Gedankenleere, der Unwissenheit, des Scheiterns; kaum weniger bedrohlich war aber andererseits der allzu eilige Gedankenflug, der den Schüler dazu verleitete, im Schreibrausch ein Übermaß an Tintenflecken zu produzieren, was dem Lehrer seinerseits Anlass zu einer strengen Mahnung war. Badiou's Schlussfolgerungen, was die „complexity of writing“ betrifft, lesen sich wie folgt:

There must be black on white, but not too much of it! With just the right amount of it, when it's controlled and shapely, it's the occasion of salvation. But when there's too much of it, when it's out of control and shapely, it comes close to Hell.⁵

Oder nehmen wir das Ultraschwarz – *l'outrenoir* – des französischen Malers Pierre Soulages. Für Badiou stellt dieses Schwarz nicht die Abwesenheit von Licht dar, sondern die Grundlage für „*a light other than light*“⁶, sodass die Bilder Soulages', welche sich seiner bedienen, eben nicht Nichts zeigen, sondern im Gegenteil „the painterly landscape of a world without borders and of an infinite potential of perspectives and meanings“.⁷ Oder das Schwarz der Blumen. Es handelt sich hierbei um ein geheimes, ein unterirdisches Schwarz: das Schwarz des Wurzelwerkes. Überaus roh, wild und gewalttätig ist es: allverschlingend, in einen ewigen Kampf verstrickt. Gerade darin und daraus aber erzeugt das Wurzelschwarz „the flowers of shimmering life and constant, comforting color“.⁸ Sodass das Schwarz des Todes mit einem Schwarz des

⁴ Vgl. Alain Badiou: *Black. The Brilliance of a Non-color*. Cambridge/Malden 2017, S. 77. Französisches Original: Alain Badiou: *Le noir. Éclats d'une non-couleur*. Paris 2015, S. 43.

⁵ Badiou: *Black*, S. 17. „[...] il ne faut sur le Blanc que du noir, mais point trop n'en faut! À bonne dose, contrôlé, informé, il est le lieu du Salut. Excessif, hors contrôle, informe, il touche à l'Enfer.“ Badiou: *Le noir*, S. 23.

⁶ Badiou: *Black*, S. 41. „[...] d'une autre lumière que la lumière“. Badiou: *Le noir*, S. 10 [Herv. i. O.].

⁷ Badiou: *Black*, S. 44. „[...] le paysage pictural d'un monde sans frontières, et d'une virtualité infinie des perspectives et des significations“. Badiou: *Le noir*, S. 53.

⁸ Badiou: *Black*, S. 85. „[...] les fleurs de la vie chatoyante, la permanente couleur consolatrice“. Badiou: *Le noir*, S. 100.

Lebens einergeht; was übrigens, folgt man Badiou, etwa auch für die Semantik des Flaggenschwarz gilt, das ein dem Tod geweihtes Leben meinen kann (die Piraten auf hoher See oder die „desert pirates“ des IS), oder aber die Vision – „albeit shallow and simplistic but nonetheless vibrant and fraternal“⁹ – der Hoffnung auf eine versöhnte Welt (die Anarchisten).¹⁰

All diesen Beispielen ist gemein, dass das Schwarz eine ebenso spannungsreiche wie unauflösliche, kurzum dialektische, Verbindung zu seinem Gegenspieler, dem Weiß, eingeht. Himmel und Hölle, Leben und Tod, Vollendung und Scheitern, Erfüllung und Versagung sind nicht voneinander zu trennen, wenn das Geheimnis des Schwarz in Rede steht. Wobei Schwarz und Weiß nicht eindeutig bestimmten Valenzen zugeordnet sind; so findet die kindliche Angst vor unbewältigt-bedrohlichem (Schul-)Wissen ihr Symbol im Weiß des Papiers. Auch ist zu beachten, dass sich die vermeintlich oppositionellen Pole, etwa Leben und Tod, im Reich der Schwärze einander angleichen, indem sie in ihrem Zuviel und Zuwenig auf den jeweiligen Widersacher verweisen; so wie die überbordende, farbpralle Vielfalt der Blumen und der bittere, erbarmungslose Überlebenskampf im Wurzelreich sich wechselseitig erzeugen. Die Sache wird noch weiter kompliziert dadurch, dass das Schwarz nicht nur mit dem Weiß, sondern zudem mit gewissen Farben (also echten, anständigen Farben, die den Namen verdienen) eine ähnlich gewundene Beziehung eingeht. So etwa mit dem Rot, das sich – man denke an Stendhals Roman *Le rouge et le noir* (1830) – als „the active essence“ des Schwarz offenbart und immer mehr oder weniger das Rot des Blutes ist,¹¹ zugleich jedoch in der Vexillologie das Schwarz zu erheben vermag: als Rot des Kommunismus.¹²

Diese Einzelheiten scheinen mir im gegebenen Zusammenhang weniger bedeutsam. Wichtig ist allerdings, dass die beschriebene, paradoxe Dialektik der Schwärze ausdrücklich auch für die menschliche Seele gilt.¹³ Für Badiou ist die Dunkelheit der Seele etwas, das sich stets ereignishaft enthüllt, wenn plötzlich deutlich wird, wozu die Spezies, der man angehört, im Allgemeinen und Speziellen fähig ist und inwieweit das Grausige, das da zutage tritt, das

⁹ Badiou: Black, S. 49. „[...] une vision, sommaire ou brutale, mais effervescente et fraternelle, de l'espérance en un monde réconcilié“. Badiou: Le noir, S. 58.

¹⁰ Vgl. Badiou: Black, S. 45–50.

¹¹ Vgl. Badiou: Black, S. 56. „[...] essence active“, Badiou: Le noir, S. 68.

¹² Vgl. Badiou: Black, S. 50 u. S. 86. Vgl. Badiou: Le noir, S. 60 u. S. 116.

¹³ Es soll nicht unerwähnt bleiben, dass Susan Spitzer, Badiou's Übersetzerin, es für angemessen und sogar notwendig erachtet, das französische „noir“ eben auch als „dark“ ins Englische zu übertragen. Ich erlaube mir deshalb, den Geltungsbereich von Badiou's Überlegungen, die vorderhand nur die „schwarze Seele“ betreffen, auf die „dunke Seele“ im Allgemeinen auszuweiten. Vgl. Susan Spitzer: Translator's note. In: Badiou: Black, S. vii–viii, hier: S. vii.

eigene Leben betreffen könnte. Schwarz gilt dann als die (Nicht-)Farbe „of treacherous, murderous, incestuous souls“; darüber hinaus ist es „the color, or the sinister absence of color, of groundless accusations, of rampant slander“.¹⁴ Die schwarze Seele verbindet sich in ihrer Schwärze also mit Vorstellungen von Unreinheit, von Verderbtheit, wohingegen ihre Gegenspielerin, die weiße Seele, der Reinheit zugehört.

Doch die Dialektik der Schwärze sorgt dafür, dass diese vermeintlich klaren Verhältnisse bald schon sich verunklaren: Denn es erweist sich, meint Badiou, dass die weiße Seele ihre eigene Reinheit letztlich ihrer Unwissenheit und Ahnungslosigkeit verdankt. Die „most physical form“ der Reinheit sei die weibliche Jungfräulichkeit und selbige symbolisiere „that form of weak negation that is ignorance. Young girls and brides are pure only insofar as they don't know what darkness the soul is capable of.“¹⁵

Diese Argumentation ist sicherlich sehr einsinnig, insofern sie den „dark Phallus“ als Ziel jeglichen Begehrens und Strebens setzt und beispielsweise ignoriert, dass es eine Entscheidung zur Jungfräulichkeit geben kann, bei Frauen und bei Männern, die nichts mit blauäugiger Verhuschtheit oder blaustrümpfiger Verklemmtheit zu tun hat, sondern im Gegenteil aus einem Wissen um die Welt und die menschliche Seele in allen ihren Farben herrührt.¹⁶

Was mich allerdings bezüglich der DARK-SOULS-Trilogie interessiert, ist die Anbindung der schwarzen Seele an eine Wissensordnung. Badiou drückt das wie folgt aus: „All knowledge is knowledge of black, which happens by surprise.“¹⁷ In dieser Perspektive ist Wissen also immer an das Verräterische, Mörderische und Inzestuöse gebunden. Das heißt, der Grund der Wahrheit ist ein schwarzer Ab-Grund – etwas anderes gibt es nicht. Wenn wir diesen Kerngedanken der „Dialektik der Schwärze“ mit jenem zweiten verbinden, der im Schwarz immer einen Mangel und zugleich einen Überschuss erkennt, dann gewährt uns das einen ersten Einblick in das rätselhafte Faszinosum von DARK SOULS.

¹⁴ Badiou: Black, S. 37. „[...] des âmes traîtresses, meurtrières et incestueuses, est par extension la couleur, ou la sinistre absence de couleur, des accusations sans fondement, des calomnies rampantes“. Badiou: Le noir, S. 46.

¹⁵ Badiou: Black, S. 38. „[...] cette forme de négation faible qu'est l'ignorance. La jeune fille, l'épousée, ne sont pures que d'ignorer la noirceur dont l'âme est capable.“ Badiou: Le noir, S. 47.

¹⁶ Vgl. Badiou: Black, S. 39. Vgl. Badiou: Le noir, S. 48.

¹⁷ Badiou: Black, S. 39. „Tout savoir est savoir du noir, tel qu'il advient par surprise.“ Badiou: Le noir, S. 48.

Ein Ineinander von Qual und Genuss

Aber der Reihe nach. Ich will mit einigen sehr allgemeinen Überlegungen zu DARK SOULS beginnen.¹⁸ Worum geht es hier? Und mit was für einer Art Spiel haben wir es eigentlich zu tun?

Andreas Inderwildi umreißt die narrative Grundkonstellation von DARK SOULS wie folgt:

The intro of DARK SOULS presents a creation myth or cosmogony in which the element of fire, so central to many historical cosmologies, is seen as some sort of ‚creative spark‘ that makes possible the world as the player of DARK SOULS knows it by bringing ‚disparity‘ between heat and cold, light and dark, life and death. The sun, with its symbolic presence as Lord Gwyn, also plays a major role. In fact, the player’s quest is to kill the ailing sun god in order to save Lordran from cosmic stagnation; the result of Gwyn’s attempts to stave off the inevitable heat death of the universe.¹⁹

Diese Darstellung neigt offensichtlich der Abstraktion zu. Darin verdeutlicht sie aber etwas, das in der Spielerfahrung selbst, wie wir noch sehen werden, leicht aus dem Blick gerät: Im Grunde spinnt DARK SOULS ein Fantasy-Garn mit dickem Faden. Wie so oft haben wir es mit einer gefallenen Welt zu tun, die von einer großen Dunkelheit bedroht wird. Da braucht es jemand, der zur Rettung schreitet,

18 Wenn ich im Folgenden von DARK SOULS spreche, meine ich die drei Spiele, die tatsächlich unter diesem Namen firmieren: DARK SOULS (From Software, 2011) beziehungsweise DARK SOULS: REMASTERED (From Software, 2018), DARK SOULS II (From Software, 2014) und DARK SOULS III (From Software, 2016). Der Einfachheit halber werde ich den ersten Teil der Trilogie, dem die meisten der von mir angeführten Beispiele entstammen, in der Regel als DARK SOULS adressieren und nur von DARK SOULS I, DARK SOULS II und DARK SOULS III reden, wenn es darum geht, Spezifika der einzelnen Spiele zu behandeln

Ist im Umfeld des Spielejournalismus oder der Game Studies von der DARK-SOULS-Reihe oder dem DARK-SOULS-Franchise die Rede, werden häufig auch DEMON’S SOULS (From Software, 2009), der unmittelbare Vorläufer von DARK SOULS, und BLOODBORNE (From Software, 2015) – ein Spiel, das einige grundlegende Mechaniken von DARK SOULS in die viktorianisch anmutende, von Kosmischem Horror à la Lovecraft und allerlei gotischen Schrecknissen heimgesuchte Stadt Yharnam überträgt – miteinbezogen (weshalb man dann manchmal auf das Kompositum SOULSBORNE zur Benennung der Reihe zurückgreift).

19 Andreas Inderwildi: How DARK SOULS, BLOODBORNE and More Imagine the Cosmos. Shining a Light on the Stars. In: www.eurogamer.net, 30. Januar 2018, <https://www.eurogamer.net/articles/2018-01-30-how-dark-souls-bloodborne-and-more-imagine-the-cosmos> [letzter Zugriff: 12.05.2020]. Demgemäß besteht die „zentrale Unversöhnlichkeit von DARK SOULS“ für Inderwildi „nicht zwischen Ewigkeit und Vergänglichkeit oder Zyklen und linearem Zeitverlauf, sondern zwischen Fluss und Stagnation“. Vgl. Meier-Inderwildi: Zwischen Ritual, Mythos und Geschichte, S. 123. Bezogen auf die Spielerfahrung kommt dieser Gedanke, scheint mir, der These nahe, die ich im Folgenden zu entwickeln suche.

und auch in diesem Spiel fällt diese Rolle den Spielerinnen und Spielern zu. Dass die Sache vielleicht doch etwas komplizierter ist, wird deutlich, wenn wir uns vergegenwärtigen, dass Hidetaka Miyakazi den Spieler nicht gegen einen dunklen Herrscher dieser oder jener Provenienz in Stellung bringt, sondern gegen den gottgleichen Sonnenkönig Gwyn. Daraus lässt sich ableiten, dass die Poetik von *DARK SOULS* unter anderem auf die Verkehrung der Wertigkeiten von Licht und Dunkelheit abhebt. Wofür ebenfalls spricht, dass es sich bei dem Avatar – was Inderwildi an dieser Stelle unerwähnt lässt – keineswegs um eine fürs Heldentum prädestinierte Persönlichkeit handelt, sondern um einen Untoten beziehungsweise eine Untote, der oder die zu Beginn des Spiels im „Northern Undead Asylum“ eingesperrt ist und zunächst eine eher erbarmungswürdige Figur abgibt.

Das soll fürs Erste genügen.²⁰ Wenden wir uns nun der Frage zu, welche Art von Spiel *DARK SOULS* ist. Für gewöhnlich wird es der Kategorie des Action role-playing game (Action-RPG) zugeordnet, was ungefähr meint, dass der Spieler den Avatar in Echtzeit durch eine umfangreiche, komplex ausgearbeitete und meistens fantastisch geprägte Spielwelt steuert, deren Geheimnisse er ergründet, während er sich zahlloser Gegner zu erwehren hat. Genauer gesagt, nimmt der Spieler in *DARK SOULS* die sogenannte Third-Person- oder Verfolger-Perspektive ein (die Kamera ist also hinter dem Avatar positioniert, blickt ihm gleichsam über die Schulter) und hat im Prinzip eine große Freiheit, was die Frage betrifft, in welcher Reihenfolge und auf welchen Wegen er sich die Räume des Spiels erschließt;²¹ die Zuordnung zu den Rollenspielen rührt in

20 Später werde ich auf die Frage zurückkommen, wie die Geschichte von *DARK SOULS*, oder um genau zu sein: der von Miyakazi gewählte Modus des Erzählens, andere Aspekte des Spieldesigns aufgreift und zu welchem Zweck das geschieht.

21 Bei Tom van Nuenen etwa heißt es: „*DARK SOULS* is a third-person and open world action role playing game [sic] (RPG) in which the player roams the world of Lordran, encountering all sorts of demons and other antagonists.“ Tom van Nuenen: *Playing the Panopticon. Procedural Surveillance in DARK SOULS*. In: *Games and Culture* 11 (2016), H. 5, S. 510–527, hier: S. 511. Faktisch handelt es sich eher um die Suggestion einer offenen Welt, insofern die Reihenfolge, in welcher der Spieler die Gebiete erkundet, u. a. durch die Abstufung des Schwierigkeitsgrades und verschlossene Türen und Tore gesteuert wird. Andererseits können sich erfahrene Spielerinnen und Spieler weitgehend über derartige Lenkungsversuche hinwegsetzen. In ihrer Diskussion der Frage, ob *DARK SOULS I* als Open-World-Spiel betrachtet werden kann, kommen Michael Hebel, Guido Kühn und Sebastian de Andrade zu einem ähnlichen Schluss: „Die Spielwelt fühlt sich in Teilen als *Open World* an, ohne jedoch eine echte *Open World* zu sein. Interaktionsmöglichkeiten sind vom Designer bzw. der Designerin strikt vorgeben, wobei *Game Breakers* ein gefühltes *Sandbox*-Erlebnis erfahren lassen. Der/Die SpielerIn hat begrenzte Freiheiten in der Progression, obwohl die Kombination der gefühlten *Open World* mit dem gefühlten *Sandbox*-Aspekt zu einer gefühlten *Free Roaming*-Welt führt.“ Vgl. Michael Hebel/Guido Kühn/Sebastian de Andrade: *Who said Open World? Auswirkungen von Game-Taxonomien*

diesem Fall – ebenso wie bei anderen Action-RPGs – daher, dass dem Spieler vielfältige Möglichkeiten offenstehen, die äußere Erscheinung des Avatars zu gestalten und vor allem die Entwicklung seiner Fähigkeiten, der Stärken und Schwächen, zu bestimmen und in Hinblick auf den gewünschten Spielstil auszurichten.

Nun sind Genre-Taxonomien eine leidige Angelegenheit. Auch wenn man sie von einem Medium auf ein anderes, im gegebenen Zusammenhang also vom Film aufs Videospiel überträgt, ändert das nichts an der Tatsache, dass sie eher zur Verunklarung als zu einem vertieften Verständnis ihres Gegenstands beitragen und immer neue Aporien hervorbringen, denen sie aus eigener Kraft nicht entraten können.²² Dessen ungeachtet will ich die Zuordnung von DARK SOULS zu den Action-RPGs nicht hinterfragen, sondern vielmehr an ihr festhalten, da sie es erlaubt, die grundlegenden Mechaniken des Spiels deskriptiv zu erfassen und in ihrer ästhetischen Valenz zu bestimmen.

DARK SOULS ist demnach ein Spiel, bei dem man im Wesentlichen damit beschäftigt ist, a.) zu kämpfen, b.) zu erkunden und c.) nachzudenken. Darin unterscheidet es sich nicht von Dutzenden anderer Action-RPGs. Woraus folgt, dass die Besonderheit von DARK SOULS in der konkreten Ausgestaltung der genannten Aktivitäten, die in der Praxis natürlich nicht säuberlich voneinander getrennt werden können, zu verorten ist.²³ Worin aber besteht diese Besonderheit? Anders ausgedrückt: Wenn es angemessen sein sollte, bezogen auf Hidetaka Miyazakis Spiel die Wörtchen rätselhaft und Faszinosum zu verwenden – was hat es mit der Faszination auf sich und warum ist sie rätselhaft?

Am Anfang eines Essays, in dem er DARK SOULS mit Foucaults Theorie des Panoptismus in Verbindung bringt, schreibt Tom van Nuenen:

After sinking about fifty hours in DARK SOULS [...] and beating its final boss, I put down the controller. It was clear that this game was remarkable from a technical and aesthetical perspective. Still, I felt disturbed: How did it persuade me to pour all that time into an experience that might be best summed up as near continuous agony?²⁴

auf die SpielerInnen-Erwartungen am Fallbeispiel DARK SOULS. In: Rudolf Thomas Inderst/Pascal Wagner/Christof Zurschmitt (Hg.): *Prepare to die! DEMON SOULS, DARK SOULS und BLOODBORNE*. Glückstadt 2019, S. 49–70, hier: S. 66.

22 Vgl. Beil, Benjamin: *Genrekonzeppte des Computerspiels*. In: GamesCoop: *Theorien des Computerspiels zur Einführung*. Hamburg 2012, S. 13–37, v. a. S. 20–30. Für eine umfassende – und aus meiner Sicht kaum widerlegbare – Kritik der Genretaxonomien vgl. Hermann Kappelhoff: *Genre und Gemeinsinn*, S. 85–97; vgl. zu der Problematik der taxonomischen Genretheorie auch die ersten beiden Kapitel der vorliegenden Studie.

23 Die ersten beiden dieser Aktivitäten scheinen selbsterklärend; was es mit dem „Nachdenken“ auf sich hat, wird noch genauer zu bestimmen sein.

24 van Nuenen: *Playing the Panopticon*, S. 510–511.

Dass van Nuenen seine Zeit mit DARK SOULS als „near continuous agony“ erlebt hat, hängt, wie er im Anschluss an die zitierte Passage erklärt, unter anderem mit der „excessive difficulty“ von Miyazakis Kreation zusammen.²⁵ Tatsächlich dürfte die Frage, die sich van Nuenen stellt, den meisten DARK-SOULS-Spielern wohlvertraut sein; sie speist sich aus dem Umstand, dass jemand seine sogenannte Freizeit, ganz ohne äußeren Zwang, auf eine Tätigkeit verwendet, die ihn einem Regime strenger Mühsal unterwirft.

Auch Keza MacDonalds lässt keinen Zweifel daran aufkommen, dass DARK SOULS durchaus eine Zumutung darstellt: „Ask players for their recollections“ – so ihr lapidares Resümee – „and they will tell you the moments that made them cry, the moments when they felt physically and mentally broken by a boss fight, the moments when they nearly gave up.“²⁶ Gleichzeitig betont MacDonald aber, dass sie den Schwierigkeitsgrad von DARK SOULS, zumindest isoliert betrachtet, für den langweiligsten Aspekt des Spieldesigns hält.²⁷ Bemerkenswerterweise teilt nahezu jeder Spielejournalist, dem es darum zu tun ist, die künstlerische Güte von Hidetaka Miyazakis Kreation zu preisen, dieses Anliegen: zu verhüten, dass DARK SOULS auf den Schwierigkeitsgrad reduziert wird. Chris Dahlen etwa versucht, das Peinsame eines DARK-SOULS-Durchgangs in einen größeren ästhetischen Zusammenhang einzuordnen. Er drückt das so aus: „In DARK SOULS, the difficulty isn’t a club the designers bash you with, but the palette with which they paint the experience.“²⁸

Und tatsächlich: Es würde wohl keinem Literaturkritiker, keiner Literaturwissenschaftlerin einfallen, in einer Diskussion von, zum Beispiel, William Faulkners Roman *Absalom, Absalom!* (1936) das Augenmerk vorwiegend darauf zu richten, wie anstrengend es sei, sich durch diese endlos langen, unter Adjektivkaskaden ächzenden Schachtelsätze zu quälen; ebenso wenig wie jemand, der sich etwas auf seine Cinephilie zugute hält, Béla Tarrs SÁTÁNTANGÓ (HU/D/CH 1994) mit dem Hinweis abtun würde, die hypnotische Langsamkeit des Schnittrhythmus habe ihn bereits nach den ersten zwei Stunden in den Schlaf gewiegt. Vielmehr wäre man in beiden Fällen um ein Verständnis bemüht, was dieses oder jenes Gestaltungsmerkmal zur Gesamtheit eines ästhetischen Weltentwurfs, der Konstruktion einer bestimmten Leser- oder Zuschauerposition

²⁵ Vgl. van Nuenen: *Playing the Panopticon*, S. 511.

²⁶ Keza MacDonald: *Tough Love. On DARK SOULS’ Difficulty*. In: dies./Killingsworth (Hg.): *You Died*, S. 186–193, hier: S. 186.

²⁷ Vgl. MacDonald: *Tough Love*, S. 186.

²⁸ Chris Dahlen: *What DARK SOULS Is Really All About*. In: *kotaku.com*, 01. Juni 2018 [09. Januar 2012], <https://kotaku.com/what-dark-souls-is-really-all-about-5874599> [letzter Zugriff: 12.05.2020].

beiträgt. In Hinblick auf *Absalom, Absalom!* könnte man beispielsweise sagen, der hyperkomplexe Satzbau lasse die Leserinnen und Leser die ganze Schwere einer fluchhaften, von den Gespenstern des Bürgerkriegs und der Sklaverei heimgesuchten Vergangenheit am eigenen Leib spüren; einer Vergangenheit, die einfach nicht enden will und, sinnlich greifbar in der niederdrückenden, brennend-schwülen Sommerhitze, die Südstaaten unter sich zu begraben droht. In dieser Perspektive zielt Faulkners Roman darauf, eine bestimmte geschichtsphilosophische Idee nicht – oder nicht nur – diskursiv zu verhandeln, sondern sie zuvörderst in eine ästhetische Erfahrung für die Leserinnen und Leser zu transformieren.

Was übrigens schon am ersten Satz von *Absalom, Absalom!* deutlich wird:

From a little after two oclock until almost sundown of the long still hot weary dead September afternoon they sat in what Miss Coldfield still called the office because her father had called it that – a dim hot airless room with the blinds all closed and fastened for forty-three summers because when she was a girl someone had believed that light and moving air carried heat and that dark was always cooler, and which (as the sun shone fuller and fuller on that side of the house) became latticed with yellow slashes full of dust motes which Quentin thought of as being flacks of the dead old dried paint itself blown inward from the scaling blinds as wind might have blown them.²⁹

Bezogen auf *DARK SOULS* folgt aus diesen Überlegungen, dass die entscheidende Frage lautet, was der Schwierigkeitsgrad zur Spielerfahrung beiträgt – abgesehen davon, dass es eben schwer ist, den Infamitäten der Designer standzuhalten. Ganz allgemein liegt die Vermutung nahe, dass die Faszination von *DARK SOULS* nicht trotz, sondern wegen des Schwierigkeitsgrads besteht; dass die Mühsal, der sich die Spielerinnen und Spieler von *DARK SOULS* ausgesetzt sehen, also letztlich eine lustvolle ist.

Jason Killingsworth bestätigt diese Vermutung:

The first time you slay a *DARK SOULS* boss, the surge of adrenaline almost blurs your vision. You scream impulsively, sending nearby pets scampering from the room. You gesture obscenely at the television. You pull up Twitter on your phone to broadcast the news to friends and strangers. You set down the controller and stare at the screen for a minute, drawing out the moment, relishing what you've just accomplished. However, the second or third time you return to a boss and find him or her a relative pushover, the outcome doesn't send nearly the same level of voltage through your limbic system.

Like a long-married person trying to spice up an overly familiar bedroom, many *DARK SOULS* players have experimented with creative ways of altering their approach to the game to render the experience tantalisingly alien once more.³⁰

²⁹ William Faulkner: *Absalom, Absalom!* [1936]. New York/Toronto 1986, S. 3.

³⁰ Jason Killingsworth: *Suffer Club. All Hail the Challenge Runners*. In: MacDonald/Killingsworth (Hg.): *You Died*, S. 243–256, hier: S. 243.

Aus Killingsworths Beschreibung lässt sich schlussfolgern, dass DARK SOULS einen Genuss verschafft, der insofern paradox ist, als er untrennbar verbunden scheint mit der „agony“, die für van Nuenen ganz wesentlich die Spielerfahrung prägt. Das ist keineswegs selbstverständlich, weil die Erbarmungslosigkeit des Spiels ja auch schlichtweg für Enttäuschung und Frustration sorgen könnte – wie es bei Survival-Horrorspielen in der Art von OUTLAST (Red Barrels, 2013) oder ALIEN: ISOLATION (Creative Assembly, 2014) mitunter der Fall ist.³¹ Hingegen zielt DARK SOULS offenbar darauf, eine Korrelation zwischen den Intensitäten von Qual und Genuss zu erzeugen.³² Eine erste Antwort auf die obige Frage lautet also: Der peinigende Schwierigkeitsgrad des Spiels dient dazu, eine beglückende Spielerfahrung zu ermöglichen. Daraus ergibt sich freilich eine weiterführende Frage: Auf welche Weise gelingt es DARK SOULS, jenes Entsprechungsverhältnis zwischen Qual und Jubel herzustellen? Hierin besteht, so meine ich, das Rätsel, vor welches uns Hidetaka Miyazakis Spieldesign stellt.

Einen Hinweis auf die mögliche Lösung dieses Rätsels gibt Killingsworth, wenn er in einem anderen Zusammenhang erläutert, was es mit den „creative ways“ auf sich hat, die gewisse Spielerinnen und Spieler beschreiten, um die ästhetische Erfahrung von DARK SOULS immer wieder jenem Anfangsleid, jener Anfangslust anzugleichen:

Spend a few minutes browsing the Internet and you'll find videos of players who've completed From Software's dark-fantasy opus using toy guitar peripherals instead of traditional gamepads. There are speedrunners who can rip through the entire game in just 45 minutes, boasting the velocity and pathfinding ease of a skydiver. [...] a person has just completed an entire game of DARK SOULS without taking a single hit, to a shield or otherwise – a new first, which required five hours of spoon-bending levels of concentration.

There are so-called OneBros [...] who complete the game at Soul Level 1, refusing the consolation of the bonus stats that come with levelling up your character. There are

31 Wenigstens sind diese Kritikpunkte in einschlägigen Test der beiden Spiele öfters genannt worden. Vgl. etwa: Dominik Hammes: Survival-Horror mit Camcorder. In: www.gameswelt.de, 11. September 2013, <https://www.gameswelt.de/outlast/test/survival-horror-mit-camcorder,205784> [letzter Zugriff: 12.05.2020]; oder: Michael Krosta: Vom Jäger zum Gejagten. In: www.4players.de, 13. Oktober 2014, https://www.4players.de/4players.php/dispbericht/Allgemein/Test/35354/80741/0/Alien_Isolation.html [letzter Zugriff: 12.05.2020].

32 Zu einem ähnlichen Ergebnis kommen die Autoren einer Studie, die auf der Auswertung von an DARK-SOULS-III-Spieler gerichteten Online-Fragebögen basiert. Sie schreiben: „Players' reports indicate that high challenges and avatar death make moments of achievement meaningful and thus, enable positive player experiences.“ Serge Petralito/Florian Brühlmann/Glena Iten/Elisa D. Mekler/Klaus Opwis: A Good Reason to Die. How Avatar Death and High Challenges Enable Positive Experiences. Paper zu der Konferenz „Difficulty and Challenge in Games“, CHI 2017, 6.–7. Mai 2017, Denver/Colorado, USA.

players who complete the journey without a shield, others without any armours or weapons at all, just knuckles.³³

Was lernen wir aus diesen Ausführungen? Zunächst einmal: Die ‚kreativen Wege, die Herangehensweise an das Spiel zu verändern‘ laufen für eine unbestimmt große Zahl von Spielerinnen und Spielern darauf hinaus, die beträchtlichen Herausforderungen eines gewöhnlichen DARK-SOULS-Durchgangs immer noch weiter zu steigern, indem sie bewusst auf manches, vieles oder alles verzichten, was ihnen das Leben leichter machen könnte. Wie groß mag die Zahl dieser Spieler wohl sein? Haben wir es mit einigen Hunderttausenden, gar Millionen, oder „nur“ mit ein paar Zehntausend zu tun? Letztlich ist das unwichtig. Bedeutsam scheint mir vielmehr, dass es überhaupt möglich ist, eine solche Haltung gegenüber DARK SOULS einzunehmen; dass das Spiel dergleichen *erlaubt*. Denn wenn sich ein ohnedies sehr schweres Spiel in einer progressiven Kurve so modifizieren lässt, dass es stetig schwerer, niemals aber unmöglich zu meistern ist, bedeutet dies, dass es über außerordentlich präzise und sorgfältig abgestimmte Mechaniken verfügen muss.

Im Fall von DARK SOULS betrifft das vor allem das Kampfsystem. Wenden wir uns also zunächst diesem offensichtlich zentralen Aspekt des Spieldesigns zu.

Das gebieterische „Jetzt!“

Im Umfeld des Spielejournalismus finden sich längst Dutzende Tests und Essays, die zu ergründen suchen, was die Kämpfe in DARK SOULS – das Herzstück der Spielerfahrung – so überaus intensiv macht. Wichtig ist sicherlich, dass Miyazaki und seine Mitarbeiter eine Mechanik entwickelt haben, die eine überschaubare Anzahl von leicht erlernbaren Angriffs-, Verteidigungs- und Ausweichbewegungen zu einer Kombinatorik erstaunlich vielfältiger, ja nahezu unerschöpflicher taktischer Möglichkeiten entfaltet. Es ist eine Kombinatorik, die zu erproben eine Fülle an situativen Entscheidungen verlangt, deren Folgen meist unmittelbar spürbar sind: *Welche Waffe wähle ich? Kämpfe ich ein- oder zweihändig? Führe ich in der linken Hand eine zweite Waffe oder eine Fernwaffe, einen Schild oder eines der Utensilien, die mir erlauben, Magie, Pyromantie oder Wunder zu wirken? Ist gegen diesen Gegnertyp und unter den gegebenen räumlichen Bedingungen (etwa ein enger Gang oder ein offener Hof) eine Stich- oder eine Hiebwaffe besonders wirksam?* – immer

³³ Keza MacDonald/Jason Killingsworth: Prologue. Going Dark. In: dies. (Hg.): You Died, S. 1–10, hier: S. 7.

wieder stellen sich diese und ähnliche Fragen. Sie betreffen nicht nur die Wahl der Waffen; ebenso gilt es zu entscheiden, mit welchem von Dutzenden Rüstungssets, die man im Lauf eines Spieldurchgangs finden kann (und deren Einzelteile sich wiederum nach Belieben kombinieren lassen) der Avatar ausgestattet werden soll. Auch die verschiedenen Rüstungen haben ihre Stärken und Schwächen; die eine schützt besonders gut gegen Schläge, die andere gegen Gift oder Feuer. All diese Entscheidungen werden dadurch kompliziert, dass das Gewicht der einzelnen Waffen und Rüstungen je nach der Tragkraft des Avatars beträchtliche Auswirkungen auf dessen Ausdauer und Schnelligkeit haben kann. Mit dem Ergebnis, dass die Vorteile, die sich etwa aus einem schweren Stahlpanzer und einer gewaltigen Axt ergeben, durch die Behäbigkeit, die sie bei einer physisch schwachen Spielfigur hervorrufen, zunichte gemacht werden können: Im Gerangel mit einer zahlenmäßigen Übermacht hilft die mächtigste Waffe wenig, wenn man sie nur ein paar Mal zu schwingen vermag, ehe man erschöpft innehalten muss.

Spätestens an diesem Punkt wird deutlich, wie sich das taktische Kampfsystem von DARK SOULS mit der strategischen Ausrichtung des Avatars verbindet. Zwischen den eher polaren Typen, die eindeutig auf Kraft oder Geschicklichkeit, Nahkampf oder Magie setzen, eröffnet sich auch hier eine Fülle an Kombinationen. Dabei fällt die Entwicklung der Ausrüstung ebenfalls in den Bereich der Spielstrategie, denn zur Verstärkung einer Waffe, eines Schildes oder eines Brustpanzers werden bestimmte Materialien benötigt, die umso seltener und teurer werden, je höherstufiger die entsprechende Waffe bereits ist. Das gilt für reguläre Steigerungen; es gilt umso mehr, wenn etwa ein Schwert solcherart transformiert werden soll, dass es fortan einen speziellen Schadenstypus verursacht (etwa Feuer- oder Blitzschaden), der gewissen Gegnern besonders zusetzt. Wobei viele Waffensteigerungen nur von bestimmten Schmieden durchgeführt werden können, die sich mitunter – in DARK SOULS I betrifft das vor allem den Skelettschmied Vamos – in entlegenen Winkeln der Spielwelt verborgen halten und obendrein bestimmte „Ember“ benötigen (also verschiedene Arten von „Glut“, die ebenfalls in der Spielwelt versteckt sind), ehe sie ihre Arbeit aufnehmen können.

Eine wirklich umfassende Darstellung des Kampfsystems von DARK SOULS würde noch weit mehr Raum beanspruchen.³⁴ Dennoch mag die Funktions-

34 Es sei en passant erwähnt, dass die hier beschriebenen Mechaniken nicht nur in DARK SOULS zur Anwendung kommen und – obgleich From Software zweifellos für grundlegende Innovationen verantwortlich zeichnet – auch nicht unbedingt von Miyazaki und seinen Mitarbeitern erfunden wurden. Was das Kampfsystem von DARK SOULS einmalig macht, ist vor allem, wie eine Vielzahl von Designentscheidungen mit verblüffender Komplexität und Präzision ineinandergreifen.

weise wesentlicher Mechaniken deutlich geworden sein – eine unabdingbare Voraussetzung, um das Kampfsystem des Spiels in einer erfahrungsästhetischen Perspektive auszudeuten. Denn darum dreht es sich ja: Woran sollte sich das Ingenium von Spielmechaniken bemessen, wenn nicht an den Erfahrungsqualitäten, die sie ermöglichen? Folgt man Matthias Grimm, ist diesbezüglich ein Aspekt des Kampfsystems von DARK SOULS von besonderer Wichtigkeit, der bereits in meiner Beschreibung der Spielmechaniken hervorgehoben wurde: die Notwendigkeit, in jedem Augenblick folgenreiche Entscheidungen zu treffen.

Grimm schreibt:

[D]as ist es, worum es in DARK SOULS eigentlich geht: Bedeutung. Dieser Welt eine Bedeutung abzutrotzen, und euren Taten und Entscheidungen eine Bedeutung zu verleihen. Und das in jeder einzelnen Sekunde.

DARK SOULS verlangt in jeder einzelnen Sekunde eine Entscheidung von dir, die das Spiel beeinflussen wird. [...] Es stellt dich und deine Persönlichkeit auf die Probe. Es will dich verführen, verlocken, gierig und nachlässig machen. Greife ich an? Oder gehe ich auf Nummer sicher, weiche aus, hebe den Schild, versuche mich zu regenerieren? Egal, welche Entscheidung ihr trefft, das Spiel sagt euch sofort, ob sie falsch oder richtig war. War sie richtig, werdet ihr belohnt, war sie falsch, werdet ihr bestraft, und das wird wehtun. Nur dafür gibt es den Schwierigkeitsgrad von DARK SOULS. DARK SOULS ist nicht wirklich schwer, es lässt euch lediglich die Konsequenzen eurer Fehler spüren. Es steht euch nicht bloß im Weg herum, es schlägt auch mal zurück. Denn anders ist es nicht möglich zu lernen, sich anzupassen und zu verbessern.

Denn darum geht es in DARK SOULS: beobachten, lernen, anpassen. DARK SOULS ist ein durch und durch asymmetrisches Spiel – es lebt von dem Ungleichgewicht zwischen Spiel und Spieler. Das Spiel ist immer größer und stärker als ich. Doch es ist fair und trägt sein Herz auf der Zunge: Es zeigt mir immer ganz genau, was es macht. Und es passt sich eben nicht an, es geht immer gleich vor. Das wiederum ist mein Vorteil als Spieler: Im Gegensatz zum Spiel bin ich in der Lage, mich anzupassen, meine Vorgehensweise zu ändern, meine Taktik zu ändern, meine Ausrüstung zu ändern. Ich beobachte, was es macht, probiere aus, mache Fehler, werde bestraft, lerne dazu, passe mich an. Bis ich gut genug bin, es zu schlagen. DARK SOULS ist kein Spiel wie SUPER MEAT BOY, in dem ich im richtigen Augenblick die richtige Taste drücken muss, sondern eines, in dem ich im richtigen Augenblick die richtige Entscheidung treffen muss – und die kann je nach Spieler, Spielstil und Situation völlig unterschiedlich sein.³⁵

An Grimms Analyse ist – sieht man von einer gewissen Feierlichkeit ab, die DARK SOULS ein Potenzial zur ethischen Veredlung der Spieler zuschreibt – vor allem auffällig, dass es immer wieder um die Gestaltung und Erfahrung präzise

³⁵ Matthias Grimm: Auch du liebst DARK SOULS ... du weißt es nur noch nicht. In: www.eurogamer.de, 18. März 2016, <https://www.eurogamer.de/articles/2016-03-18-auch-du-liebst-dark-souls> [letzter Zugriff: 12.05.2020].

bestimmbarer Zeitlichkeiten geht: „In jeder einzelnen Sekunde“ müssen wir Entscheidungen treffen, die das Spiel „sofort“ belohnt oder bestraft, womit es uns zu einer Vergegenwärtigung der eigenen Fehler hinleitet, die wir dann, im Nach und Nach der Trias von „beobachten, lernen, anpassen“, korrigieren können; was wiederum möglich ist, weil DARK SOULS zwar „immer“ stärker ist als wir, sein Vorgehen dabei jedoch „immer“ transparent macht und sich vor allem „immer“ gleich verhält.

In dieser Perspektive könnte man wohl sagen – und genau besehen tut Grimm das ja auch –, der Schwierigkeitsgrad von DARK SOULS diene dazu, eine Vielfalt an zeitlichen Qualitäten jeweils in der Konkretion eines gebieterischen „Jetzt!“ erfahrbar zu machen. Das Ineinander von Qual und Genuss, das die Spielerfahrung prägt, rührte dann her von der Intensität des Selbsterlebens in der Abfolge dieser dynamischen Zeitlichkeiten, die letztlich allesamt zu einer insistierenden Gegenwärtigkeit sich verdichten, die den Spieler sozusagen mit Leib und Seele in sich hineinzieht; was eben nur möglich ist, weil jede noch so kleine Fehlentscheidung das sofortige Ableben des Avatars herbeiführen kann: etwa ein Schlag zu viel oder im falschen Moment, der den Ausdauerbalken erschöpft, sodass die eigene Spielfigur wehrlos den Attackeserien ihrer Gegner ausgeliefert ist.

Eine der Wirkungen dieser Zeit-Gestaltung ist nun merkwürdigerweise, dass DARK SOULS, großes Beharrungsvermögen aufseiten der Spielerinnen und Spieler vorausgesetzt, über die Dauer vieler Stunden im „Immer gleich“ absoluter Berechenbarkeit nach und nach seinen Schrecken verliert. Es mag tatsächlich so weit kommen, dass dieses Spiel, welches sich zunächst als Hort infamer Garstigkeiten präsentiert hat, irgendwann eine Anmutung von Kuscheligkeit gewinnt. Das Spielgefühl wandle sich langsam „from bloodbath to bubble bath“, wie Jason Killingsworth es ausdrückt.³⁶

Freilich kann man davon ausgehen, dass bei weitem nicht jeder Spieler diesen kuriosen Zustand erreicht, in dem das Unheimliche heimelig wird – die graduelle Annäherung an ihn gehört allerdings zu den grundlegenden Erfahrungen im Umgang mit DARK SOULS; sie realisiert sich, folgt man Keza MacDonald, ebenfalls als eine spezifische Zeitlichkeit:

Most DARK SOULS players can name the moment that they broke through ‚the wall‘: you need one big, hard-won victory to cement the cycle of effort, frustration, reward and release that drives people through the game. That first big victory, where you’ve faced something that seemed impossible at first and conquered it after hours of failure and death

³⁶ MacDonald/Killingsworth: Prologue, S. 10.

and learning is also necessary before you come to understand the core idea at the heart of DARK SOULS' design: death as education.³⁷

Was es braucht, um in DARK SOULS zu bestehen, ist also der Durchlauf unzähliger Zyklen, immer gleich, immer variiert, in denen das Voranschreiten auf den Wegen von „effort, frustration, reward and release“ und „beobachten, lernen, anpassen“ mit dem dutzend-, ja hundertfachen Tod des Avatars erkaufte wird. Irgendwann weiß man dann, wie sich der Skelettkrieger, der riesenhafte Feuersdämon, die glubschäugigen, Fluchnebel speienden Basilisken verhalten – weiß, was sie tun werden, *noch bevor sie es tun*. Dann gibt es keine Überraschungen, kein jähes Erschrecken mehr; sondern nur noch die Frage, ob der Spieler in der Lage ist, sich dem eigenen Wissen gemäß zu verhalten.³⁸

Ehe ich versuche, die vielen Zeitlichkeiten, die DARK SOULS erfahrbar macht, weiter zu ergründen – um mithin zu verstehen, warum sich zahllose Spielerinnen und Spieler begierig den Regeln jener Lehrstätte des digitalen Todes unterwerfen –, möchte ich untersuchen, ob sich vergleichbare Gestaltungsmuster auch für die anderen Hauptaktivitäten aufweisen lassen, die das Genre des Action-RPG bestimmen: In Rede stehen also das Erkunden und Nachdenken.

Immer schon tot, doch nie gestorben

Was für eine Welt ist es, die man in DARK SOULS durchstreift? Eingangs habe ich einige der Örtlichkeiten aufgezählt, aus denen sie sich zusammensetzt. Es handelt sich um Orte, die umstandslos zwei Traditionen der westlichen Populärkultur zugeordnet werden können: der Fantasy und dem Gothic-Horror. Tatsächlich sind sie so sehr eingewoben in die Motivik, die Symbolik und die Affektpoetiken der genannten Traditionen, dass man sie sich kaum losgelöst von ihnen denken kann: die verfallene Burg, die entweihte Kathedrale, der uralte Friedhof, die verfluchten Gräfte und Katakomben, der düstere Wald, das schroffe Gebirge; der Sumpf, von stinkender Pestilenz durchwabert, aus dem kein Weg zu führen scheint; die Höhle, labyrinthisch-verworren, die sich in unergründliche Tiefen windet; das Laboratorium und die Bibliothek: Stätten verbotenen Wissens, auf immer

³⁷ MacDonald: *Tough Love*, S. 187.

³⁸ Maximilian Haffelder und Patrick Maisenhölder erläutern, dass Spielerinnen und Spieler, die sich zu DARK SOULS hingezogen fühlen, in der Regel eine große Bereitschaft und Fähigkeit zum (erfolgsmotivierten) Lernen aufweisen. Vgl. Maximilian Haffelder/Patrick Maisenhölder: Digitale Selbstgeißlung? Oder: Warum SpielerInnen SOULS-like Spiele spielen. In: Rudolf Thomas Inderst/Pascal Wagner/Christof Zurschmitt (Hg.): *Prepare to die! DEMON SOULS, DARK SOULS und BLOODBORNE*. Glückstadt 2019, S. 33–47.

gezeichnet von den unseligen Experimenten, die in ihnen vollzogen wurden; der Kerker und das Verlies: auch sie auf immer gezeichnet von dem Schmerz und dem Grauen, die sie gesehen und die sich in den verrottenden Stein ihrer Wände eingeschrieben haben ...

All diese Raumbilder stehen im Zeichen des Erhabenen, gleichviel, ob sie in Fantasy-Romanen, Horrorfilmen oder eben in *DARK SOULS* zur Anwendung kommen. Das Erhabene will die Nichtigkeit des Menschen erfahrbar machen, seine Ohnmacht in Anbetracht von Gewalten, die das Maß seines Denkens und Fühlens auf die Unendlichkeit hin überschreiten; zugleich zielt es darauf – zumindest so, wie es im Umfeld des Deutschen Idealismus, etwa von Kant und Schiller gedacht wurde –, das menschliche Aufbegehren gegen die eigene Nichtigkeit und Ohnmacht wenn nicht zu zelebrieren, so doch als Seins- und Handlungsoption zu setzen.³⁹

Vor diesem Hintergrund scheint die, ebenfalls zu Beginn erwähnte, Einschätzung von Gareth Damian Martin, derzufolge sich die Welt von *DARK SOULS* gänzlich dem Tod unterworfen sieht, durchaus stimmig: ist der Tod doch die letzte, größte und furchtbarste dieser Gewalten. Indessen erhält in *DARK SOULS* noch der Tod eine paradoxe Gestalt, worauf Damian Martin hinweist, wenn er „the central architectural image of the series“ beschreibt; bei selbigem handle es sich um „a crumbling edifice in which the deathless wander, meaning sapped by time from both the undead’s decaying bodies and the stones that encase them“.⁴⁰ Was das bedeutet, führt er an anderer Stelle aus: „The spaces of the *DARK SOULS* series are eternally caught in a state of undeath, between collapse and continuance. Every architectural space in the series seems to oscillate between the state of tomb and room.“⁴¹

39 Als allgemeine Definition des Erhabenen schlägt Philip Shaw vor: „[W]henver experience slips out of conventional understanding, whenever the power of an object or event is such that words fail and points of comparison disappear, then we resort to the feeling of the sublime. As such, the sublime marks the limits of reason and expression together with a sense of what might lie beyond these limits.“ Philip Shaw: *The Sublime*. New York 2006, S. 2. Über die kantische Konzeption des Dynamisch-Erhabenen schreibt er etwa: „It is our ability to appreciate our weakness in the face of nature and at the same time to put this weakness into perspective that transfers the attribute of ‚mightiness‘ away from the object and towards something within the mind of the perceiver. Nature thus conceived has ‚no dominion over us‘. The sight of the ‚boundless ocean‘ may dwarf my imagination, yet my ability to conceive of this deficiency points to the existence of a higher faculty, something greater than either nature or imagination.“ Shaw: *The Sublime*, S. 82.

40 Damian Martin: An obituary for the architecture of *DARK SOULS*’ eternally dying land.

41 Damian Martin: An obituary for the architecture of *DARK SOULS*’ eternally dying land.

Und weiter:

Like the series' 'hollows', a profoundly architectural name for the undead, the architecture of the DARK SOULS' series is, more than a container for walking corpses, and is instead a withering, putrefying, deathless corpse in itself. Its spaces, the cathedrals, castles, caves, sewers, fortifications and forest huts of DARK SOULS and its sequels are hollow bodies, locked in processes of organic decay.⁴²

Das heißt, der Tod ist in DARK SOULS ein zugleich tyrannischer und zaghafter Herrscher: Alles hat er angerührt, nichts jedoch zertreten unter dem Stiefel der Vergänglichkeit. „Tot“, „untot“, „todlos“ – diese Ideen und Konzepte sind in Hidetaka Miyazakis Weltentwurf radikal auf den Entwurf einer in sich konflikt-haften Zeitlichkeit bezogen, die ein überaus widersinniges Konstrukt ins Werk setzt, haben wir es hier doch mit einem, wie Damian Martin sagt, ewig sterbenden Leben zu tun, das nie lebendig war, nie aber auch sein Ende erreicht.⁴³ Diese Zeitlichkeit gemahnt an Albträume, in denen man, von etwas Grauenhaftem gehetzt, verzweifelt um sein Leben rennt, ohne einen Schritt voranzukommen. Mit diesen Vergleichen und Bildern ist keine poetisierende Interpretation angestrebt, und auch keine Evokation einer gotischen Empfindsamkeit;⁴⁴ es handelt sich

42 Damian Martin: An obituary for the architecture of DARK SOULS' eternally dying land.

43 Damian Martin: An obituary for the architecture of DARK SOULS' eternally dying land. Vgl. dazu die folgende, sehr eindrückliche Beschreibung Damian Martins: „The spaces of DARK SOULS, from its cathedrals to its humble huts, are cursed to remain ruins forever. As virtual spaces, these seemingly shattered structures are in fact fashioned as ruins by From Software's exceptionally talented artists, their collapse frozen in single frames of beautiful decay. They are ultimately without a past or a future. They will never give in to entropy, erosion and time, and be erased from the landscape, and neither can they possess a true golden past, a moment when they were total, complete, unbroken. They were built as ruins and as ruins they will stay, so that in a thousand years we might return to these spaces and find them as we left them, in collapse but never collapsing, gesturing towards an end of the world that has, improbably, both arrived and yet will never come.“ Vgl. auch Andreas Meier-Inderwildi: Zwischen Ritual, Mythos und Geschichte. Zyklen der Erneuerung und des Niedergangs in DARK SOULS. In: Rudolf Thomas Inderst/Pascal Wagner/Christof Zurschmitt (Hg.): Prepare to die! DEMON SOULS, DARK SOULS und BLOODBORNE. Glückstadt 2019, S. 113–125, v. a. S. 122. Für eine mehr auf Narration und Darstellungsebene bezogene Analyse der Todesgestaltung in DARK SOULS vgl. zudem: Philipp Söchtig: Die Ästhetik des Todes in SOULSBORNE. In: Rudolf Thomas Inderst/Pascal Wagner/Christof Zurschmitt (Hg.): Prepare to die! DEMON SOULS, DARK SOULS und BLOODBORNE. Glückstadt 2019, S. 197–213.

44 Wobei ich durchaus der Meinung bin, dass DARK SOULS einer gotischen Empfindsamkeit zu-neigt – zumindest, wenn man diese als den Versuch definiert, das Verworfenen, Depravierten und Schauerlichen gerade in seiner Verworfenheit, Depraviertheit und Schauerlichkeit als genussvolle ästhetische Erfahrung zu gestalten. Ich habe versucht, in der Analyse einiger beispielhafter Filme von Mario Bava zu zeigen, was das in concreto bedeuten mag. Vgl. Daniel Illger: Träume für die Toten. Mario Bava und die Gespenster des italienischen Horrorfilms. In: Thomas Koebner (Hg.): Gespenster. München 2014, S. 150–188.

schlicht um den Versuch, die Qualität der temporalen Abläufe, denen jede Spielerin, jeder Spieler von DARK SOULS unterworfen ist, deskriptiv zu erfassen.

Was das bedeutet, lässt sich gut an einer Mechanik beschreiben, die ich bislang nicht berücksichtigt habe: Stirbt der Avatar, geht damit der Verlust sämtlicher bis zu diesem Punkt – vor allem über das Töten von Gegnern – gesammelter Seelen einher. Da Seelen die Universalwährung des Spiels sind, die man etwa braucht, um die Werte der eigenen Figur zu steigern und seine Ausrüstung zu verbessern, werden die meisten Spieler bestrebt sein, das Verlorene zurückzuholen; außer vielleicht, sie haben bereits eine sehr hochstufige Figur oder versuchen sich an einem „Soul Level 1“-Durchgang. Man hat nun genau eine Chance, den Ort zu erreichen, wo die Spielfigur ihr Ende fand, um die zuvor erworbenen Seelen, die in Gestalt eines grünlich schimmernden, flammenartigen Waberns über dem Boden schweben, zurückzuholen. Dass etwas Derartiges möglich ist, legt nahe, dass der Tod des Avatars in DARK SOULS zwar eine Unterbrechung des zeitlichen Kontinuums anzeigt, welches mit dem Spielstart begonnen hat, nicht jedoch eine temporale Zurücksetzung bedeutet, in dem Sinne, dass etwas Getanes widerrufen würde, als wäre es niemals geschehen. Auch die Tatsache, dass man vor dem Ableben der Spielfigur gesammelte Gegenstände behält (etwa Waffen oder Rüstungsteile) und Tore, Türen und Gitter, die man einmal geöffnet hat, nicht aufs Neue unpassierbar gemacht werden (sofern damit eine Abkürzung freigeschaltet wurde), zeigt dies an.

Einerseits haben wir es also mit einem Zeitstrahl zu tun, der immer nur nach vorne weist. Andererseits jedoch werden, von den Bossen und einigen speziellen Feindtypen abgesehen, alle Gegner wiederbelebt, die man während des vorherigen Durchgangs besiegt hatte, ehe der Avatar selbst zugrundeging. Zudem wird man nach dem Ableben der Spielfigur an das Leuchtfeuer zurückversetzt, an dem man zuletzt geruht hat; die Leuchtfeuer dienen in DARK SOULS als Speicherpunkte und Zufluchtsorte – sich hier niederzulassen, ist die einzige Möglichkeit, das Spiel zu pausieren –, sind jedoch vor allem im ersten Teil der Trilogie spärlich verteilt, sodass man mitunter gezwungen ist, sehr weite (und gefährvolle) Wege zurückzulegen, bis man zu seinen Seelen gelangt.

Das hat nun zwei Konsequenzen für das temporale Erleben der Spielerinnen und Spieler: Zum einen wird die nach vorne drängende, lineare Zeit von einer anderen Zeitlichkeit herausgefordert, die auf zyklischen Abläufen und Wiederholungen beharrt; zum anderen setzt DARK SOULS dem Bemühen, jene beiden Dimensionen des Zeitlerlebens nach dem Tod des Avatars von Neuem zu synchronisieren, allen Widerstand entgegen, den es in Gestalt seiner Gegnerhorden aufzubringen vermag.

Die Anspannung, die damit einhergeht, jenen Punkt der Synchronizität zu erreichen, wird in aller Regel umso mehr anwachsen, je wertvoller und schwerer erreichbar das verlorene Seelengut ist; ohnedies aber verlangt die Notwendigkeit, sich immer wieder denselben zyklischen Abläufen auszusetzen – es scheinen ja in der Tat die selben, nicht nur die gleichen Gegner zu sein, die man ein ums andere Mal bezwingen muss, und allemal ändert sich nichts an den Wegen, die es zurückzulegen gilt –, verlangt diese Notwendigkeit den Spielerinnen und Spielern einige Willenskraft und Ausdauer ab. Wobei die Anspannung durchaus in einen meditativen Zustand umschlagen kann; ein Loslassen, ein passives und friedliches und irgendwann beinah entspanntes Sich-Dreinfügen in das Unvermeidliche der zehnten, zwanzigsten, mag sein fünfzigsten zyklischen Wiederholung.⁴⁵

Es ist keineswegs unwichtig, dass dieser Zusammenprall konfligierender Zeitlichkeiten nicht nur auf der Mikroebene des einzelnen Zyklus von Tod und Erneuerung des Avatars sich ereignet, sondern ebenso auf der Makroebene, womit im gegebenen Zusammenhang ein vollständiger Spieldurchgang gemeint ist, zu seinem Recht kommt. Denn nachdem der letzte Gegner besiegt, ein Ende (welches auch immer) erreicht und der Abspann gelaufen ist, beginnt DARK SOULS wieder von vorne. Wobei es strenggenommen gerade nicht „von vorne beginnt“, sondern die Reise des Avatars auf rätselhafte, innerdiegetisch völlig unerklärte Weise sich fortsetzt, indem sie an ihren Ausgangspunkt zurückkehrt: Der Avatar behält seine Werte, seine Seelen, den Großteil der erworbenen und gesammelten Ausrüstung und sein Wissen um das, was ihn erwartet, über viele Stunden eingepflügt ins Gedächtnis der Spielerinnen und Spieler. Und natürlich sind sämtliche Gegner, einschließlich der Bosse, wieder da. Weder an den Orten, wo sie der Spielfigur auflauern, noch an ihrer Zahl, noch an ihren Angriffs- und Verteidigungsmustern hat sich etwas geändert; nur deutlich stärker, gefährlicher und hartnäckiger sind sie geworden, seit man sich zum ersten Mal in ihr Reich verirrt.

Dieses „Spiel“, dieses Ineinander von Immer-Neu und Immer-Gleich, von unausgesetzter Wiederholung und ebenso unausgesetzter Progression, lässt sich im Prinzip bis ins Unendliche fortsetzen (wobei der Schwierigkeitsgrad nach dem siebten Durchlauf nicht mehr weiter ansteigt) und darf in Entsprechung zu jenem anderen Ineinander, dem von Qual und Genuss, betrachtet werden; mit der Einschränkung, dass nicht eindeutig bestimmt werden kann, welcher Zeitlichkeit welches Gefühl zugehört. Dass dem beschriebenen Kreislauf kein, wenn

45 Ich danke Raphael Schotten dafür, dass er mich auf dieses mögliche Umschlagen von Frustration in Meditation hingewiesen hat.

man so sagen darf, natürliches Ende gesetzt ist, ergibt sich konsequenterweise aus dem Umstand, dass die Untoten von DARK SOULS, wie es im Prolog heißt, „the end of the world“ erwarten;⁴⁶ jenes andere Ende also, das zugleich die Natur und die Zeit und das Leben in allen von Menschen denkbaren Formen verabschiedet und noch weit jenseits des (subjektiv freilich hinreichend endgültigen) Todes der Einzelwesen zu verorten ist.

Diese Zeitkonstruktion folgt einem strengen affektpoetischen Kalkül. Das wird nicht zuletzt daran deutlich, dass sich DARK SOULS II, an dessen Entwicklung Miyazaki nur als Berater beteiligt war, diesbezüglich zwei Inkonssequenzen zuschulden kommen lässt: Zum einen verschwinden die Gegner aus bereits erforschten Gebieten, wenn man sie nur oft genug besiegt hat. Auch diese Variante hat ihre Vorzüge, da so – vorausgesetzt, wir haben es mit keinem übermäßig begabten Spieler zu tun – nach und nach eine völlig verlassene, nur noch von Stille und Schweigen beherrschte Welt entstehen mag.⁴⁷ Sie mindert jedoch beträchtlich den Eindruck einer zyklischen Zeitlichkeit, aus der es, was immer man tut, letztlich kein Entrinnen gibt. Zum anderen gestaltet das sogenannte „New Game Plus“ (NG+) im zweiten Teil der Trilogie keine exakte Spiegelung der Welt, die man beim ersten Durchlauf kennenlernte: Es ändern sich nämlich die Verteilung und Aufstellung der Gegner, was so weit geht, dass einige von ihnen zwischenzeitlich neue Angriffstechniken gelernt zu haben scheinen. Wiederum gilt, dass manches für die Variante spricht, welche die federführenden Entwickler von DARK SOULS II bevorzugt haben. Selbstredend erlebt man mehr Überraschungen, wenn sich das Spiel etwas Neues einfallen lässt, um seine Spielerinnen und Spieler zu plagen. Ebenso klar ist aber, dass sich die Anmutung eines endlos wiederholten Kreislaufes nicht recht einstellen will, wenn sich die Spiegelung gewissermaßen als verzerrt entpuppt.⁴⁸

Was für Folgen die im ersten und dritten Teil der Trilogie prävalierende Zeitkonstruktion hinsichtlich der Erkundungstätigkeiten des Spielers hat, kann

⁴⁶ Um genau zu sein, heißt es: „And in this land, the Undead are corralled and led to the north, where they are locked away, to await the end of the world ... This is your fate.“

⁴⁷ Übrigens haben Stille und Schweigen allgemein einen gewichtigen Anteil an der Welterfahrung, die DARK SOULS gestaltet; hierin ähnelt die Poetik der Trilogie jener von SHADOW OF THE COLOSSUS – bis zu dem Punkt, dass Stille und Schweigen in düsteren orchestralen Bombast umschlagen, sowie ein Bosskampf ansteht.

⁴⁸ Es geht hier nicht darum, DARK SOULS II zu schmähen. Ich würde Keza MacDonald zustimmen, die schreibt: „Few would argue that co-directors Tomohiro Shibuya and Yui Tanimura made a fine, respectful work of painstaking DARK SOULS homage. [...] a slightly worse DARK SOULS is better than 90 % of other video games.“ Keza MacDonald: Epilogue. What FROM Did Next. In: dies./Killingsworth (Hg.): *You Died*, S. 275–279, hier: S. 276.

man gut aus der Beschreibung ersehen, die Chris Dahlen über seine Erfahrungen mit „Sen’s Fortress“ gibt, eines der gefürchtetsten Gebiete des ersten DARK SOULS:

The first section of Sen’s Fortress is the most challenging. It acts as a kind of overture, introducing all of the elements that will give you grief: pressure plates in the floor that trigger traps in the wall; tough, fast lizard men; snipers that shoot lightning bolts at you from the darkness; and platforming sections, that force you to thread your way across narrow catwalks between giant swinging axeblades. Fall off the catwalk and you end up in a mucky pit where your movement is restricted and demons lurk in the darkness, waiting to clock you. Get stuck there once and you’ll be even more nervous the next time you run that gauntlet, which just makes executing your moves even harder.

If you’re a so-so player like me, you may run through this opening section a dozen times before you’re comfortable with it, and you’ll still screw up every third or fourth time thereafter.⁴⁹

Ganz offensichtlich wäre ein solches Leveldesign weniger furchterregend, wenn man absehen könnte, dass die Gegner, mit denen man es zu tun hat, früher oder später endgültig das Zeitliche segnen; und auch der von Jason Killingsworth als „bloodbath to bubble bath“-Effekt benannte Lernprozess würde tendenziell auf die Ebene der individuellen Spielerfahrung verschoben – wäre also nicht mehr uneingeschränkt als Element einer affektpoetischen Komposition zu rekonstruieren –, wenn die Notwendigkeit, etwa gegen die Echsen- oder Schlangenkrieger

49 Dahlen: What DARK SOULS Is Really All About. Es spricht übrigens einiges dafür, dass die Schwierigkeiten bei der Erkundung von „Sen’s Fortress“, die Dahlen beschreibt, nicht zuvörderst seinem persönlichen Vermögen oder Unvermögen als Spieler zuzuschreiben sind, sondern bis zu einem gewissen Grad als Gegebenheiten des Leveldesigns bezeichnet werden können. Man betrachte etwa die folgenden Ausführungen Tom Bramwells, die jenen von Dahlen in bemerkenswertem Maße ähneln: „I can’t remember if it was the first Serpent Soldier I encountered who pasted me all over the floor, but if it wasn’t him then it was the arrow trap I didn’t notice I was triggering as I panicked at the sight of him. Next time, I made it past this room onto a narrow walkway punctuated by swinging blades. I was sent flying into the gloom below either because a hidden Serpent Soldier came running at me and I lost my footing, or possibly because I was knocked back by the Mage casting lightning spells from a distant platform. I can’t remember which of these fates befell me first, I should say – they both did for me at some point.

Either way, I fell into The Pit, home to four Titanite Demons. I had run into one of these guys before, in the large room next to the bonfire on the other side of the bridge just prior to Sen’s Fortress. He blocked the path to Darkroot Garden and I used to run around him out of fear rather than taking him on, because he generally flattened me. Four. Now I would be avoiding these guys as well.“ Tom Bramwell: Games of the Generation: Dark Souls. Reappraise the Sun. In: www.eurogamer.net, 31. Oktober 2013, <https://www.eurogamer.net/articles/2013-10-31-games-of-the-generation-dark-souls> [letzter Zugriff: 12.05.2020].

aus „Sen's Fortress“ zu kämpfen, bis man sich ihre Bewegungsmuster in jeder Einzelheit eingeprägt hat, gemeinsam mit diesen verschwinden würde.

Dahlens Beschreibung verdeutlicht außerdem, dass man sich in DARK SOULS nicht nur gegen übermächtige Feinde zur Wehr setzen muss, die den Avatar von allen Seiten angreifen, dabei gerne mal zu hinterhältigsten Mitteln greifen, und ihm zudem mit einigen wenigen Treffern den Garaus machen können. Nein, obendrein sind es die Räume selbst, die ihn bedrohen; mit Fallen und Hindernissen (sowie Schluchten und Abgründen) gespickt, scheinen sie nur darauf zu warten, den kleinsten Fehltritt mit dem Tod zu bestrafen. Derlei Garstigkeiten sind nicht zufällig da. Sie stehen durchaus im Einklang mit dem melancholischen Zeitregime, dem die Welt von DARK SOULS unterworfen ist und das ich mithilfe der architektonischen Betrachtung Damian Martins zu erläutern suchte. Wie gesagt: Alles in diesem Spiel stirbt, ist bereits gestorben, ohne darum tot zu sein. Im selben Moment ist jedoch das Gegenteil zutreffend: Alles in DARK SOULS lebt, wird immer leben, ohne darum lebendig zu sein.

Und dieses Paradoxon betrifft nicht nur die mehr oder weniger menschenähnlichen oder ganz und gar fremdartigen Wesenheiten und Kreaturen, die den Spieler heimsuchen, sondern eben auch die Räumlichkeiten: Wände, Decken und Böden, Statuen und Standbilder, ja sogar Einrichtungsgegenstände wie Kisten (die sich mitunter in groteske Monster, „Mimics“ genannt, verwandeln, wenn man sie öffnet) haben in DARK SOULS einen Willen; einen durch und durch boshafte Willen, wie man hinzufügen muss. All das nicht-tote, nicht-lebendige Leben, das die Welt dieses Spieles beherrscht, ist nicht einfach dem Tod zugeneigt, wie es jedes Leben, das den Gesetzen von Raum und Zeit untersteht, mit Notwendigkeit sein muss. Vielmehr ist es Leben für den Tod: Es *will* den Tod, will seiner Herrschaft dienen, will ihm, der in DARK SOULS, seiner uneingeschränkten Macht zum Trotz, ein etwas lässliches Zepter führt, sozusagen auf die Sprünge helfen. Als könnte dieses Un-Leben es nicht ertragen, dass da etwas ist, was wahrhaft lebt, könnte auch das eigene fluchhafte Zwischendrin nicht ertragen, sodass nur noch die Sehnsucht nach dem Nichts, der Vernichtung bleibt.

Das ist meines Erachtens die einzig schlüssige Erklärung, warum sich in DARK SOULS nahezu die gesamte Spielwelt gegen den Avatar verschworen hat und ihn um jeden Preis zugrunderichten will. Man spielt ja selbst einen Untoten, ist, was das betrifft, also kein Fremdling in einer untoten Welt. Doch der oder die Untote, welche die Spielerinnen und Spieler verkörpern, ist, um im DARK-SOULS-Jargon zu bleiben, nicht „hollow“, nicht „ausgehöhlt“.⁵⁰ Dieses Stückchen untotes Leben

⁵⁰ Genau genommen, scheint es in DARK SOULS zwei Arten des „Ausgehöhlt-Seins“ zu geben. Die eine lässt sich als Spielmechanik beschreiben, als ein Zustand des Avatars, der mit bestimmten

hat also noch nicht jede Hoffnung aufgeben. Warum das so ist, weiß man nicht; worauf man in der Welt von DARK SOULS hoffen könnte, ist ebenfalls unklar. Aber selbst eine Hoffnung, die ihren Grund und ihr Ziel in sich selbst hat, ist wohl noch Hoffnung – Hoffnung genug, um alles, was nicht mehr hofft, zu erbittern; Hoffnung genug, um eine erbarmungslose Feindschaft heraufzubeschwören.

Zwischen Stasis und Dynamik

Es ist dies ein Geheimnis, in dem sich eine ebenso abgründige wie folgerichtige Logik vollzieht. Wie die anderen Geheimnisse von DARK SOULS, lässt es sich auflesen aus den Bruchstücken einer Geschichte. Ein paar wenige dieser Geheimnisse sollen späterhin gewürdigt werden.

Wenn wir für den Moment zu der Spieleraktivität der Welterkundung und der mit ihr verbundenen Zeitlichkeit zurückkehren wollen, heißt es zunächst, einen Nachtrag vorzunehmen. Unter Rückgriff auf Dahlens Bericht über die Umbilden von „Sen's Fortress“ lässt sich nämlich die temporale Qualität bestimmen, die jedem Versuch, in einem bislang unbekannten Gebiet der DARK-SOULS-Trilogie wortwörtlich Fuß zu fassen, ihr Gepräge gibt: Es ist ein langsames, vorsichtiges, von nie nachlassender Wachsamkeit getragenes Sich-voran-Tasten – auch eine Gegenwärtigkeit, auch ein „Jetzt!“ mit anderen Worten. Und einmal mehr gilt, dass das, was bezogen auf die Mikroebenen des einzelnen Levels oder gar des einzelnen Levelabschnitts zutrifft, eine Entsprechung auf der Makroebene findet, womit hier das Bauprinzip der Spielwelt insgesamt angesprochen ist.

Raphael Schotten arbeitet die besondere Beschaffenheit der von Miyazaki gestalteten Spielwelt in einem Vergleich mit THE WITCHER 3 heraus. Die Bauweise der Welt von letztgenanntem Spiel – und ihr Verhältnis zu den Bewegungsmöglichkeiten des Spielers – beschreibt Schotten wie folgt:

Der Spielercharakter wird in eine erhöhte Position in der virtuellen Topografie gebracht, beispielsweise durch das Besteigen eines Hügels. Von hier aus wird nun Überblick über die anschließend erfolgende Bewegung möglich: Der Operator (und innerdiegetisch, der

Nachteilen (man hat reduzierte Widerstandskraft und kann keinen anderen Spieler zur Hilfe rufen), aber auch gewissen Vorteilen (man kann von keinem anderen Spieler überfallen werden) einhergeht. Die andere beschreibt einen existenziellen Zustand der Hoffnungslosigkeit, dem der Avatar in letzter Konsequenz erst dann verfällt, wenn der Spieler den Versuch, DARK SOULS zu meistern, ein und für alle Mal aufgibt. Ich werde später ausführlich auf den von Miyazaki entwickelten Mehrspieler-Modus eingehen.

Spielercharakter) kann das Ziel der Reise visuell wahrnehmen – in diesem Beispiel eine Stadt am Horizont. Die Richtung der notwendigen Bewegung lässt sich abschätzen, eventuell lassen sich sogar konkrete Straßen und Pfade erkennen, denen die Bewegung folgen könnte. Auch lässt sich das qualitative Erlebnispotenzial abschätzen, wenn die so vorgenommene Peilung beispielsweise errahnen lässt, dass die Bewegung durch einen Wald, einen Sumpf und vorbei an einem Lager, von dem eventuell sogar Rauch aufsteigt, führen wird. Für dieses Beispiel könnte man also annehmen, dass der Spielercharakter im Rahmen dieser Reise erwartungsgemäß im Wald vor einem Bären flüchtet, im Sumpf eine Begegnung mit einer Sumpfhexe hat und sich an der brennenden Lagerstätte einer Gruppe Banditen erwehren muss, bevor endlich die Stadt, das Ziel der Reise, erreicht ist.⁵¹

Für Schotten korrespondiert dieser Art der Weltgestaltung ein spezifischer Modus der Welterschließung, welchen er mit den Attributen „*planbar*, *linear* und *naturalistisch*“ beschreibt.⁵² Dieser Modus, überaus prägend für die Fantasy und ihre mythopoetischen, aus Geschichten gemachten Welten, zielt auf einen Spielgenuss, der sich wesentlich von der Sehnsucht nach dem offenen Horizont nährt – und dem Wunsch zu erkunden, was jenseits des Horizonts sich verbergen mag –, also vorwiegend auf eine, mitunter ganz buchstäblich, horizontale Dynamik und Vektorialität hin kalkuliert ist. Ein derart umfängliches Spiel wie *THE WITCHER 3* lockt dabei mit dem Versprechen, dass sich die Bewegung, die das Jenseits eines Hügels, eines Waldstücks, eines Dorfs oder einer Stadt erschließt, nahezu unbegrenzt oft wiederholen könnte. Aber laut Schotten gilt der beschriebene Modus auch für Spiele, „die keinen vollkommen (beziehungsweise größtenteils) frei navigierbaren Handlungsraum aufweisen“⁵³ und eine virtuelle Topografie in bescheidenerem Maßstab entwerfen, etwa *BALDUR'S GATE* (BioWare, 1998) oder *PILLARS OF ETERNITY*, woraus man die Vermutung ableiten könnte, der beschriebene Modus der Weltgestaltung und -erschließung zähle, was das Genre Fantasy im Videospiel betrifft, zu den prävalenten Designkonzepten.⁵⁴

51 Raphael Schotten: *All Lands Meet at the End of the Earth*. Raum- und Zeitpoetik in der *DARK SOULS*-Reihe. Freie Universität Berlin 2017 (unveröffentlichte Hausarbeit), S. 18. Eine überarbeitete Fassung dieser Studie ist erschienen unter: Schotten, Raphael: *All Lands meet at the End of the World*. Raum- und Zeitpoetik in *DARK SOULS*. In: Rudolf Thomas Inderst/Pascal Wagner/Christof Zurschmitt (Hg.): *Prepare to die! DEMON SOULS, DARK SOULS und BLOODBORNE*. Glückstadt 2019, S. 175–196.

52 Schotten: *All Lands Meet at the End of the Earth*, S. 18 [Herv. i. O.].

53 Schotten: *All Lands Meet at the End of the Earth*, S. 18.

54 Er schließt sich der Fähigkeit und Neigung des Mediums an, die Erkundung der Spielwelt, die Ausgestaltung ihrer Zeitlichkeit und Moralität, in die Hände der Spielerinnen und Spieler zu legen; hierin begründet sich für mich das privilegierte Verhältnis zwischen Fantasy und Videospiel. Vgl. das zweite Kapitel der vorliegenden Studie.

Wie verhält es sich nun in DARK SOULS? Von Planbarkeit, Linearität und Naturalismus kann hier keine Rede sein, wie wir sogleich sehen werden. Schotten betont zunächst, dass die einzelnen Gebiete des Spiels „einem Zustand der Hermetik zustreben“, das heißt:

Der Sumpf grenzt hier nicht in einem Grenzgebiet an den Wald, sondern Sumpf und Wald existieren für sich, und sind im Zweifelsfall nur durch einen klar definierten Übergangspunkt und nicht in einem Grenzgebiet, in dem der Waldboden langsam feuchter wird und schließlich in Sumpf übergeht, miteinander verbunden.⁵⁵

Daraus lässt sich als ein erstes wesentliches Charakteristikum der Spielwelt von DARK SOULS ableiten, „dass räumlich navigierbare Verbindungen zwischen Gebieten verschiedener Repräsentationskategorien nur punktuell und nicht liminal bestehen“.⁵⁶ Diese Eigenschaft ist eng mit einer zweiten, nicht minder wichtigen verbunden; jener nämlich, dass die Welt des Spiels, wie Schotten es ausdrückt, grundsätzlich ‚nicht transitorisch, sondern konkret‘ verfasst ist.⁵⁷ Um ein Beispiel zu geben: „Die *Shaded Woods* in DARK SOULS II sind nicht ein Waldgebiet, in dem es gerade oder oft nebelig ist – sie sind ein nebeliges Waldgebiet.“⁵⁸ Zu der Stasis, in der die einzelnen Gebiete verharren, gehört desgleichen „die Abwesenheit eines emulierten Alltagslebens“.⁵⁹ Das betrifft sowohl die Gegner als auch die Nichtspielercharaktere: Beide erwachen erst zum Leben, wenn die Spielfigur sich ihnen annähert, also bekämpft werden kann, oder sie anspricht, mithin als Interaktionspartner zur Verfügung steht.⁶⁰

Die bislang umrissenen Charakteristika der von Hidetaka Miyazaki entworfenen Spielwelt müssen um weitere wichtige Aspekte ergänzt werden. Da ist zum einen der Umstand zu nennen, dass die Dynamik und Vektorialität der Welterschließung und -erkundung in DARK SOULS nicht horizontal, sondern vertikal verläuft. Franziska Ascher zieht diesbezüglich einen überraschenden, aber durchaus sinnigen Vergleich: Die Spielwelt sei, so schreibt sie, „wie ein Hochhaus aufgebaut: Viele überlagernde Ebenen, verwirrende Treppenschächte, Aufzüge, frei schwebende Zwischengeschosse und Plattformen“.⁶¹ Die Architekten dieses

55 Schotten: All Lands Meet at the End of the Earth, S. 19–20.

56 Schotten: All Lands Meet at the End of the Earth, S. 19.

57 Vgl. Schotten: All Lands Meet at the End of the Earth, S. 19.

58 Schotten: All Lands Meet at the End of the Earth, S. 19.

59 Schotten: All Lands Meet at the End of the Earth, S. 19.

60 Vgl. Schotten: All Lands Meet at the End of the Earth, S. 19.

61 Franziska Ascher: Die Narration der Dinge Teil II. Environmental Storytelling. In: Paidia. Zeitschrift für Computerspielforschung, 14. November 2014, <http://www.paidia.de/die-narration-der-dinge-teil-2/> [letzter Zugriff: 12.05.2020].

Hochhauses dürften freilich wenig Interesse daran gehabt haben, dass irgendjemand tatsächlich in dem von ihnen entworfenen Gebilde leben kann, denn wie Aschers Beschreibung nahelegt – und hier trifft sie sich mit dem, was etwa Dahlen von „Sen’s Fortress“ berichtet – handelt es sich bei ihm um ein von zahllosen Irrwegen, Sackgassen, Klüften und Abgründen durchzogenes, mit tödlichen Fallen gespicktes Labyrinth.

Immerhin *eine* Hilfestellung gewährt die Welt von DARK SOULS den Spielerinnen und Spielern: Es ist nämlich so, dass man, sorgfältige Erkundung vorausgesetzt, immer wieder Abkürzungen findet, die – zumeist vermittelt durch Türen, Tore, Leitern und Aufzügen, die man zuvor schon erspäht hat, ohne sie durchschreiten oder erklettern beziehungsweise in Betrieb nehmen zu können – auf mitunter überaus verblüffende Art, man möchte beinahe von architektonischen Epiphanien sprechen, an vermeintlich weit entfernte Orte und eben zur Geborgenheit eines Leuchtfuers zurückführen.

Wie muss man sich das vorstellen? Ascher gibt folgendes Beispiel:

Hat man beispielsweise den Taurusdämon (einen der ersten Bosse im Spiel) besiegt, tritt man durch eine kleine Seitentür in einen Torbogen. Gegenüber liegt eine weitere Tür, allerdings lässt sie sich zu diesem Zeitpunkt ohne Generalschlüssel nicht öffnen. Schafft man es nun, die Brücke zur Linken zu überqueren, ohne dem Brückenwächter zum Opfer zu fallen, findet man am Ende der Treppe zur Rechten eine Leiter, die man zu eben jenem Leuchtfuer, von dem aus man zuvor zum Taurusdämon aufgebrochen ist, herunterlassen kann. Vom selben Leuchtfuer bricht man nun zum nächsten Spielabschnitt auf. Hat man den Kellerschlüssel schließlich in der Kirche der Untoten an sich gebracht, kann man die Tür, an der man zuvor tatenlos vorbeigehen musste, aufschließen und gelangt in die unteren Bereiche der Untotenstadt. Bevor man jedoch mit deren Erkundung beginnt, ist es ratsam, zunächst rechts die Treppe hinaufzusteigen und an ihrem oberen Ende eine Gittertür zu entriegeln, die sich nur von dieser Seite öffnen lässt und wiederum eine Abkürzung zum nur zwei Brücken entfernten Ausgangsleuchtfuer herstellt.⁶²

Dank ihrer Genauigkeit vermitteln Aschers Ausführungen einen Eindruck von der bis zur Verworrenheit (und Verwirrung) komplexen Wegführung innerhalb der DARK-SOULS-Welt, die man auf sich allein gestellt, also ohne eine vom Spiel automatisch mitgezeichnete Karte navigieren muss (ich werde auf diesen Punkt zurückkommen); bedenkt man den erbarmungslosen Schwierigkeitsgrad und das allgemein an Unbildern reiche Leveldesign, bekommt man eine Vorstellung davon, was das Auffinden einer Abkürzung für die Spielerinnen und Spieler bedeutet: Freude, Erleichterung, Hoffnung.

⁶² Ascher: Die Narration der Dinge Teil II.

Nunmehr sollte deutlich geworden sein, inwiefern die Makrostruktur der Spielwelt von DARK SOULS die Zeitlichkeiten reflektiert, die sich im Kampfsystem, der Erkundung und dem atmosphärischen Gepräge der Topografien gestaltet finden: Es gibt die Zeit des Dazwischen, die sich ausdrückt im Ineinander von Tot-Sein und Lebendig-Sein, die zugleich die Abwesenheit von beidem meint; sie findet ihren Niederschlag in dem Spannungsverhältnis zwischen der Stasis, welche die einzelnen Gebiete des Spiels auf ewig in der erstarrten Unabänderlichkeit eines umwölkten Tages oder einer nebeligen Dämmerung sowie einer bestimmten stofflichen Beschaffenheit (etwa des sumpfigen Bodens oder des verfallenden Steins) festhält, und der erstaunlich großen Vielfalt, die augenscheinlich wird, wenn man die verschiedenen Gebiete in ihrer Gesamtheit betrachtet. Letztere sorgt dafür, dass die Welt von DARK SOULS in der Erstarrung doch auch wieder eine rätselhafte Dynamik entfaltet: Die Abfolge von verschiedenen Qualitäten des Lichts und der Materialität realisiert eine Variation der melancholischen Grundstimmung, die sich in der Spanne von zauberisch-verwunschener Schönheit („Darkroot Garden“) bis hin zu siecher Widerwärtigkeit („Blighttown“) auffaltet.⁶³

Auf ein ganz ähnliches Spannungsverhältnis verweist die Abwesenheit emulierten Alltagslebens: Zwar deutet DARK SOULS hier und da die Möglichkeit von etwas wie Alltagsleben an (was den ersten Teil der Trilogie betrifft, gilt das vor allem für die Gebiete „Undead Burg“, „Undead Parish“ und „Anor Londo“), verzichtet jedoch darauf, diese Möglichkeit zu realisieren. Stattdessen haben wir es einmal mehr mit einer unheimlichen Erstarrung zu tun, die zu eruptiv-feindseliger Aktion aufbricht, wenn der Avatar sich nähert. Die andere Möglichkeit, wie die Spielwelt zum Leben erwachen kann, verbindet sich, ich habe es bereits erwähnt, mit den NPCs, die ja in der Regel mehr oder weniger gesprächsbereit sind. Die hieraus resultierenden Dialoge erzeugen aber meist ebenfalls ein Gefühl der Unheimlichkeit, vielleicht gar der Beklemmung oder der Hoffnungslosigkeit, wenn in ihnen wiederum andere Seinsmöglichkeiten aufscheinen, die indessen stets einem unerreichbaren Anderswo, einer unwiederbringlich verlorenen Vergangenheit oder einer unberührbaren Zukunft angehören.

Ein geradezu erschütterndes Beispiel für diese Art von Figurenkonstruktion bietet Benhart of Jugo aus DARK SOULS II. Dieser mitunter kumpelhaft-freundliche Ritter erklärt dem Spieler:

63 Nebenbei sei darauf hingewiesen, dass die Stasis der Welt von DARK SOULS auch, was die einzelnen Gebiete betrifft, nicht absolut ist. Bestimmte Handlungen des Spielers können sie mitunter aufbrechen. Zerstört man beispielsweise die Illusion der „Sunlight Princess“ Gwynevere, senkt sich Zwielicht über die davor im Sonnenglanz erstrahlende Götterstadt Anor Londo.

I journeyed from the distant east to perfect my swordsmanship. Legend has it that powerful beings slumber in this land. This sword, it's been in my family for generations. And only a real man can wield it true. I may face any manner of man or beast, but none shall be a match for my sword.

Bei anderer Gelegenheit behauptet er: „They say it is crafted with moonlight, and we all know what that means, it wards off evil. And I would nae trade her for all the riches in the world. They say that no man has ever teased oot the sword's true power. But in the right hands ...“ Nun verhält es sich so, dass Benhart, wann immer ihm der Spieler begegnet, weit davon entfernt ist, mit seinem angeblich so machtvollen Schwert irgendwelche furchteinflößenden Ungeheuer zu bekämpfen. Stattdessen pflegt er dumpf-brütend irgendwo herumzusitzen und überhaupt nichts zu tun – in peinlichem Widerspruch zu seinen markigen Worten. Darüber hinaus gibt es einen anderen NPC, Maughlin the Armourer, der dem Spieler, wenn er Benharts Schwert zu ihm bringt, erklärt, dass dieses keineswegs über besondere Kräfte verfügt. Wirklich bedrückend ist aber, dass man Benhart auch in „Memory of Orro“ begegnen kann, einem Abschnitt des Hauptspiels, der den Avatar weit in die Vergangenheit führt. Hier stellt man fest, dass sich, im Vergleich zur Gegenwartsebene von DARK SOULS II, nichts am Auftreten des Ritters geändert hat; seine Haltung und Redeweise bleiben sich gleich. Also begreift man, dass Benharts Queste immer schon angedauert hat und immer schon gescheitert war: Er ist gleichsam eingesperrt in einer unabänderlichen Hölle der Verleugnung, die psychologisch freilich weder erklärt noch aufgelöst werden kann.

Allerdings ist nicht nur die untote Zeit in der Makroorganisation der Spielwelt gestaltet, sondern ebenso jenes gebieterische „Jetzt!“, welches das Kampfsystem und die Erkundung der einzelnen Gebiete prägt. Es findet seinen strukturellen Ausdruck in den Abkürzungen, die räumliche Zusammenhänge in der labyrinthischen Spielwelt ganz plötzlich greifbar werden lassen, häufig verbunden mit der Freude, die sich dem unverhofften Zugang zu einem Leuchfeuer verdankt. Es findet seinen Ausdruck darüber hinaus in dem Umstand, dass der Übergang zwischen zwei Gebieten, wie Schotten beschreibt, stets nur punktuell möglich ist, womit häufig eine jähe Veränderung der topografischen Beschaffenheit, des Lichts und der allgemeinen Atmosphäre einhergeht: etwa, wenn man vom „Undead Parish“ in den „Darkroot Garden“ kommt oder, in DARK SOULS III, die düster-klaustrophobischen „Catacombs of Carthus“ verlässt und vor sich den eisigen Zauber der an Andersens Kunstmärchen *Sneedronningen* (Die Schneekönigin, 1844) gemahnenden Winterstadt „Irithyll of the Boreal Valley“ aufscheinen sieht.

Die beiden letztgenannten Aspekte verdeutlichen zudem, dass und inwiefern jene Spannung zwischen einer zyklischen und einer nach vorne drängenden

Zeitlichkeit in die Struktur der Spielwelt als solcher eingeschrieben ist, also bis zu einem gewissen Grad unabhängig von den Erkundungsleistungen oder der Erkundungsunlust einzelner Spieler besteht. Man könnte sagen, dass die Kreisbewegungen, die mit dem Verlust der Übersicht einhergehen, unvermeidlich aus der Levelarchitektur resultieren, gewissermaßen also objektiver Teil der Welt von DARK SOULS sind, und dasselbe gilt für die vektorielle Engführung der Spielwelt im punktuellen Übertritt von einem Gebiet zum anderen. Es gilt zuletzt für die Einfaltungen der Welt, die sich vollziehen, wenn eine Abkürzung gefunden, eröffnet und beschritten wird – denn für das Spielgefühl meint eine solche Einfaltung nichts anderes als ein jähes Greifbar-Werden eines Weltzusammenhangs. Weshalb dann jede Bewegung, auch wenn sie an bereits bekannte Orte zurückführt, nach vorne gerichtet scheint.

... stets das Gute will und stets das Böse schafft

Im Zusammenhang mit dem Genre des Action-RPG war von drei wesentlichen Spieleraktivitäten die Rede. Nachdem ich bislang untersucht habe, was es in DARK SOULS mit dem „Kämpfen“ und dem „Erkunden“ auf sich hat, soll es nun um das „Nachdenken“ gehen. Selbstredend ist keine wie immer geartete Beschäftigung mit einem Videospiel (oder irgendeinem anderen Medium) ohne zerebrale Aktivierung denkbar. Doch das Denken der Spielerinnen und Spieler bezieht sich in DARK SOULS auf ein spezifisches Verhältnis zu dem Spiel. Es betrifft also nicht zuvörderst die Frage, welchen Schwerpunkt man bei der Entwicklung des Avatars setzt; ebenso wenig zielt es auf narrativ orientierte Entscheidungen, die man im Lauf eines Durchgangs zu treffen hat: ob etwa das „Crest of Artorias“ die 20.000 Seelen wert ist, die der Schmied Andre of Astora (in DARK SOULS I) dafür verlangt; oder welche Antwort man geben soll, wenn eine wenig vertrauenserweckende Gestalt, auf die man inmitten einer finsternen Grabkammer trifft, wissen möchte, ob man ein Kleriker sei oder nicht.⁶⁴ Die Fragen und Entscheidungen, mit denen DARK SOULS den Spieler konfrontiert, können zwar einiges Kopfzerbrechen bereiten, sind aber – zumindest auf der bisher anvisierten Ebene – im Wesentlichen generisch. Das heißt, sie sind nicht auf Spezifika des Spieldesigns von Hidetaka Miyazaki zurückzuführen, sondern

⁶⁴ Dergleichen kann einem in der „Tomb of the Giants“ aus DARK SOULS I geschehen, wobei bereits der Name des entsprechenden NPC, Trusty Patches, anzeigt, dass Misstrauen in der Tat am Platz ist.

haben ihre Entsprechung in zahllosen anderen Action-RPGs, Action-Adventures und Rollenspielen.

Etwas sehr Besonderes, vielleicht sogar Einmaliges, kommt hingegen da ans Licht, wo *DARK SOULS* den Spielerinnen und Spielern die Möglichkeit gibt, ihre eigene Haltung zu der Spielwelt spielend zu vertiefen und zu verändern. Dabei wird ein Modus des genuin ästhetischen Denkens aufgerufen, der eng daran geknüpft ist, wie *DARK SOULS* seine Geschichte erzählt – oder eben nicht erzählt.

Was soll das bedeuten? Um dies zu erläutern, möchte ich zunächst kurz auf die Makrostruktur der Spielwelt zurückkommen. In seiner Analyse von *DARK SOULS* verdeutlicht Raphael Schotten, wie die das Spiel prägende „Raum- und Bewegungslogik“ zu denken sei, indem er zum Bild eines Zylinders greift,

in dem sich ein Sammelsurium von Kugeln befindet. Der Inhalt der einzelnen Kugeln – oder Sphären – ist diskret und homogen innerhalb der jeweiligen Sphäre, jedoch bis zu einem gewissen Grad heterogen, wenn man die Gesamtsumme der Sphären betrachtet. Der Umfang der Sphären ist geringer als jener des Zylinders, somit ergibt sich keine linear vertikale Anordnung. Die Bewegung des Spielercharakters durch diese Konfiguration findet nun in einer Spiralbewegung statt, die ausschließlich an den Berührungspunkten der Sphären von der einen in die andere verlaufen kann.⁶⁵

Wichtig ist hier, dass die einzelnen Sphären als transparent gedacht werden sollten. Das bedeutet, dass sich *DARK SOULS* in dieser Struktur der Bewegungs-idee von Spielen wie *THE WITCHER 3* einerseits annähert, insofern beispielsweise schon vom „Firelink Shrine“ aus – dem Gebiet, in das der Spieler unmittelbar nach dem Prolog des Trilogieauftritts gelangt – der Glockenturm der „Undead Parish“ zu erkennen ist, welchen man erklimmen muss, um die erste „Bell of Awakening“ zu läuten. Andererseits bedeutet diese vermeintliche Annäherung jedoch auch eine entschiedene Abkehr von einer Bewegungs-idee, die auf Planbarkeit, Linearität und Naturalismus setzt. Schotten führt aus:

Potenziell wird dem Operator sogar klar, dass dies der Zielpunkt der von hier aus angestrebten Bewegung ist – es lässt sich jedoch aus dieser Blickachse keine Aussage über die Natur der Bewegung oder die Dramaturgie der Reise ableiten, die auf diesen Blick folgt, da diese Bewegung nicht der Bewegungslogik der Reise folgt.⁶⁶

Das hier entfaltete „Einerseits-Andererseits“ ist von zentraler Bedeutung für die Poetik von *DARK SOULS*. Alles ist klar, einfach und eindeutig; zugleich ist

⁶⁵ Schotten: *All Lands Meet at the End of the Earth*, S. 21.

⁶⁶ Schotten: *All Lands Meet at the End of the Earth*, S. 21–22.

nichts klar, einfach und eindeutig.⁶⁷ Ein schönes Beispiel für diese Einfachheit und Klarheit ist nicht zuletzt die erste „Bell of Awakening“ selbst. Wie Jason Killingsworth beschreibt, liegt der Gedanke nahe, diese Bezeichnung auf jene „reflexive convention of the fantasy genre“ zurückzuführen, die auch Namen wie „Boots of Swiftess, Helmet of Clarity, Tunic of Luminescence“ hervorbringen könnte.⁶⁸ Doch weit gefehlt:

Only once you've rung the Bells of Awakening [...] does a giant perched atop the fortress [gemeint ist „Sen's Fortress“] draw up the front gate by tugging an enormous chain-link pulley [...] the ‚awakening‘ in question refers to the literal rousing of the only creature strong enough to permit entry.⁶⁹

Der Einfachheit und Klarheit steht aber, wie gesagt, eine große Rätselhaftigkeit gegenüber, die die Welt von DARK SOULS bis in den letzten Winkel durchdringt und schwer nur – wenn überhaupt – aufzulösen ist. Meist realisiert sich dieses Spannungsverhältnis in einer Verwobenheit von Evidenz und Enigmatik. In Schottens Beispiel wird dies daran deutlich, dass die vermeintlich transparente Weltgestaltung in eine verworrene Komplexität umschlägt, wenn es um die konkrete Anordnung der einzelnen Gebiete und die damit verbundenen Fragen der Wegfindung geht. Ähnliches lässt sich für Killingsworths Überlegungen zu den „Bells of Awakening“ sagen. Zwar begreift man bald, dass ihr obskur (oder schlicht kitschig) anmutender Name ganz wortwörtlich zu deuten ist; weit mehr Mühe macht es allerdings, die Frage zu beantworten, warum die Glocken sich hoch oben im Turm der „Undead Parish“ und tief unter der Erde im Reich der Chaoshexe Quelaag befinden; wer sie dort hingetan und den Giganten auf den Mauern von „Sen's Fortress“ zu seinem Dienst bestellt hat.

Wie ich bereits anfangs angedeutet habe – unter Rückgriff auf Andreas Inderwildis Beschreibung der Mythologie von DARK SOULS –, gilt diese eigentümliche Verwobenheit von Evidenz und Enigmatik ebenso für die Narration des Spiels. Auch hier gönnt sich Miyazaki eine Klarheit, die man je nach Geschmack klischeehaft oder hellsichtig finden kann: Das Königreich Lordran ist

⁶⁷ „Meanwhile, the guideposts through your journey have basic, humble descriptions. You have to ring the bell. You have to light the bonfires, and then kindle them. Everything is called what it is, and even the levels have short, simple names. Slapping ornate names onto everything – say, the Bell of Qualla'goggooo, the Bonfire of Shamalama – would, in trying to layer on meaning, merely slop on too much and disturb the beauty of what's in front of you.“ Dahlen: What DARK SOULS Is Really All About.

⁶⁸ Jason Killingsworth: Sen's Fortress. In: MacDonald/Killingsworth (Hg.): You Died, S. 117–120, hier: S. 118.

⁶⁹ Killingsworth: Sen's Fortress, S. 118.

durch das schuldhafte Vergehen seiner Herrscher einem Fluch verfallen, den es nun zu brechen gilt. Doch auch hier ist dem Fragen kein Ende, wenn man es erst einmal unternimmt, die Angelegenheit in allen Einzelheiten zu ergründen: Welche Schuld genau hat Gywn, Lord of Sunlight, auf sich geladen? Warum ist Anor Londo, die Stadt, in der er einstmals herrschte, noch immer in strahlendes Licht getaucht, steht da in majestätischer Unberührtheit, wenn Düsternis und Verfall das restliche Lordran zu verschlingen drohen? Welche Rolle spielen die Verbündeten Gwyns, mit deren Hilfe er einstmals die Drachen bezwang, etwa Seath the Scaleless, selbst ein Drache, der allerdings längst schon – warum gleich? – dem Wahnsinn verfallen ist? Und was hat es mit all den merkwürdigen Gestalten auf sich, denen der Spieler auf seinen Reisen begegnet und deren Verhalten mitunter bis zur Verstörung erratisch anmutet? Warum, zum Beispiel, verrät Petrus of Thorolund seinen Schützling, die Klerikerin Rhea of Thorolund – zuerst lässt er sie allein und hilflos in der „Tomb of the Giants“ zurück, dann will er sie umbringen –, nachdem er doch anfangs vor Sorge um das Wohlergehen der jungen Frau zu zerfließen schien? Ist er einfach ein heimtückischer Lügner, oder verbirgt sich etwas anderes hinter seiner Boshaftigkeit?

Tatsächlich kann man zahllose Stunden damit verbringen, im Internet die verschiedenen Rekonstruktionsversuche zu bestaunen, die DARK-SOULS-Fans unternommen haben, in Texten, Wikis, Guides, Chats und Videos, um die genannten Fragen, und wohl Hundert mehr noch, zu beantworten.⁷⁰ Ich will diesen Versuchen keinen weiteren hinzufügen. Aus meiner Sicht spricht es für die Präzision und künstlerische Meisterschaft des Spieldesigns von Hidetaka Miyazaki und seinen Mitarbeitern, dass man die affektpoetische Volte von DARK SOULS in jedem Augenblick spürt, im atmosphärischen Gepräge der Räume, der Gestaltung der Gegner, dem erbarmungslosen Schwierigkeitsgrad, selbst wenn man keine Sekunde darauf verwendet hat, die Rätsel der Narration zu ergründen – jene Volte nämlich, dass Lordran von einer Kraft beherrscht wird, die, in Umkehrung von Goethes berühmtem Diktum, stets das Gute will und stets das Böse schafft.⁷¹

70 Wer sich mit einer solchen Rekonstruktion in Buchform beschäftigen möchte, sei auf die entsprechenden Kapitel von Keza MacDonalds und Jason Killingsworths inoffiziell Kompendium verwiesen: „The Lore Wrestle. An Intro to DARK SOULS Lore“ sowie „Character-Building. Meet the Cast of DARK SOULS“. Vgl. MacDonald/Killingsworth (Hg.): *You Died*, S. 282–287 u. 298–327.

71 Ich beschränke mich hier auf Anmerkungen zu der Handlung und dem Hintergrund von DARK SOULS I. Mir scheint aber, dass die beschriebene affektpoetische Volte desgleichen die Narration, und eben letztlich das gesamte Spielgefühl, des zweiten und dritten Teils der Trilogie bestimmt, obgleich das verfluchte Königreich hier nicht Lordran heißt, sondern Drangleic (DARK SOULS II) beziehungsweise Lothric (DARK SOULS III).

Damit soll nicht behauptet werden, dass es überflüssig wäre, nach der inneren Logik der Welt von DARK SOULS, den Motiven und dem Schicksal wesentlicher Figuren zu fragen. Tatsächlich erscheinen derartige Fragen in diesem Spiel weit dringlicher als in vielen Romanen und Filmen, geschweige denn anderen Fantasy-Videospielen. Das liegt vermutlich daran, dass die Durchleuchtung narrativer Feinheiten im Fall von DARK SOULS letztlich nicht nur, und auch nicht vorwiegend, dazu dient, die eigene Neugierde zu befriedigen oder das Spiel in einem abstrakten Sinn „besser zu verstehen“. Vielmehr geht es, so meine ich, den Spielerinnen und Spielern darum, die eigene Spielerfahrung mit der objektiven Verfasstheit der DARK-SOULS-Welt zu verweben, sie mithin zu reflektieren und zu vertiefen. So lässt sich der Genuss, den das Spiel verschafft, und zwar nicht zuletzt im intensiven Erleben konfligierender Zeitlichkeiten, über dessen Grenzen hinaus verlängern, hinein in die Metatexte und das alltägliche Leben. Aber noch die Spielerfahrung selbst wandelt sich in der Reflexion, die DARK SOULS über die Ergründung seiner Rätsel und Geheimnisse anbietet. Oder andersherum: Wer die Fragmente zusammensetzen will, die vielleicht am Ende eine Abfolge mosaikhafter Bilder ergeben, welche die Historie der Spielwelt ebenso wie der sie prägenden Gestalten aufschließt – wer dies also unternehmen will, muss DARK SOULS auf eine bestimmte Art spielen.

Keza MacDonald erläutert, was das bedeutet:

DARK SOULS' story took months – even years – to fully uncover. It required careful excavation. This is because enjoying DARK SOULS' story is not a passive experience; it's not told to you. You have to find it. You have to search for hints in item descriptions, in the sparse snippets of dialogue, in your surroundings, in the forms and lairs and implied histories of the bosses you encounter, in the game's one and only narrative cutscene (the prologue).⁷²

Und sie fährt fort:

An especially interesting aspect of DARK SOULS' story is that it could *only* be told through a video game, making it almost unique. It tells us very little through the mediums of text or film, and vast amounts through context, exploration and environmental storytelling that simply would not be possible in any other format.⁷³

⁷² Keza MacDonald: The Lore Wrestle. An Intro to DARK SOULS Lore. In: MacDonald/Killingsworth (Hg.): *You Died*, S. 282–287, hier: S. 282–283.

⁷³ MacDonald: The Lore Wrestle, S. 283–284. Auch Nils Gelker betont die aktive Rolle der Spielerinnen und Spieler bei der Aufdeckung der Narration von DARK SOULS – und verweist im selben Zug darauf, dass das Spiel einen Modus des Erzählens entwickelt hat, der als in hohem Maße medienspezifisch gelten kann: „DARK SOULS ist kein Text, der doch eine jahrhundertelange Überlieferungsgeschichte zu heilende (Text-)Verderbnisse aufweist. Vielmehr führt die konsequente Verweigerung konventioneller Narrativität zu einer Restrukturierung narrativer Bedeutsamkeit in den typischerweise ludischen Bereich. Da auf der diegetischen Ebene keine

Aus dieser Perspektive ist eine spezifische Wechselwirkung zwischen dem Modus des Spielens und dem Spielgefühl zu konstatieren, die keineswegs in dem aufgeht, was allgemein – also bezogen auf jedes beliebige Videospiel – über die Interaktion zwischen Spieler und Medium gesagt werden könnte. In *DARK SOULS* verhält es sich nämlich so, dass die Erfahrungsqualität der komplexen und konflikthaften Zeitlichkeiten, die das Spiel gestaltet, noch einmal sich intensiviert, wenn man spielend verstehen will, welche Geschichte (in beiderlei Sinn: Historie und Erzählung) die Welt geprägt hat, die man durchwandert. Da, wie MacDonald erläutert, sämtliche Spieleraktivitäten, das Kämpfen, die Erkundung, die Interaktion mit den Nichtspielercharakteren und die Wahl der Ausrüstung, in diesen Prozess einbezogen sind, betrifft jene Intensivierung folglich auch sämtliche Zeitlichkeiten, die *DARK SOULS* konfiguriert, indem es die verschiedenen Dimensionen der Spielerfahrung entfaltet; die Zeiten des Stillstands, des Ausharrens und der zyklischen Wiederholung sind ebenso betroffen wie die Zeiten des Vorwärts-Drängens und des gebieterischen „Jetzt!“. Anders ausgedrückt: Die Zeiterfahrungen sind den Spieleraktivitäten eingestaltet und finden gleichsam einen verstärkenden Widerhall in den raum-zeitlichen Tiefen der Spielwelt.⁷⁴

Versuchen wir, noch genauer zu verstehen, was – abgesehen von jener Intensivierung der Zeitlichkeitserfahrung – der Gewinn ist, wenn man sich auf die Rekonstruktionsarbeit einlässt, die das langsame, stückweise Zusammensetzen der Welt von *DARK SOULS* erfordert. Zunächst erhält man natürlich Kenntnis der vielen kleinen und großen Geschichten, die der Spielwelt eingeschrieben sind. Diese Geschichten sind, wie gesagt, nicht einfach nur lehrreich bezogen auf das Verhängnis, dem Lordran und seine Bewohner anheimgefallen sind; in immer

Instanz die Integration dieser Informationen leisten kann, wird die systematische Sammlung und Bewertung aller zugänglichen Informationen provoziert. Die SpielerInnen müssen zu Philologen werden.“ Nils Gelker: *Fantasy-Philologie. Wie DARK SOULS narrative Bedeutung erzeugt*. In: Rudolf Thomas Inderst/Pascal Wagner/Christof Zurschmitten (Hg.): *Prepare to die! DEMON SOULS, DARK SOULS und BLOODBORNE*. Glückstadt 2019, S. 15–32, hier: S. 29.

74 Ein ähnlicher Gedanke findet sich bei Franziska Ascher: „Die Spielwelt *DARK SOULS* ‚erzählt‘ jedoch nicht nur punktuell von Ereignissen, die sich in ihr abgespielt haben (könnten), sondern auf einer Meta-Ebene auch davon, mit was für einer Art Spiel man es hier zu tun hat. Denn der Schwierigkeitsgrad von *DARK SOULS* spiegelt sich ebenso in der radikal vertikalen Gliederung der Spielwelt wie in den zahlreichen freischaltbaren Abkürzungen, welche im endlosen Kreislauf von Tod und Respawn die Rückkehr zu den als Speicherpunkte fungierenden Leuchtfuern erleichtern, und gibt darin Aufschluss darüber, was für eine Art Geschichte in *DARK SOULS* erzählt wird: Ein melancholisches Dark-Fantasy-Epos, in dem Gut und Böse eine Frage der Perspektive sind und die Möglichkeit eines ‚Happy End‘ grundsätzlich in Frage gestellt wird.“ Ascher: *Die Narration der Dinge* Teil II.

neuen Variationen, Spiegelungen und Brechungen umkreisen sie die beschriebene affektpoetische Volte, sodass sich im Spielgefühl zur drückenden Gewissheit verdichtet, was zunächst eine – freilich allgegenwärtige – atmosphärische Ahnung war: In DARK SOULS schafft das Licht die Dunkelheit.

Betrachten wir ein Beispiel, das sich auf die Gegenstände bezieht, die man in DARK SOULS entdeckt. Diese sind

in der Spielwelt nur als denaturierte Abstraktionen – in Form eines diffus leuchtenden Balls – repräsentiert. Nachdem der fragliche Gegenstand per Knopfdruck aus der als digitale Architektur manifestierten Welt entfernt wurde, wird er in ein – im Gegensatz zur räumlich erfahrbaren Welt – vollkommen zweidimensionales und abstrahiertes Verwaltungssystem eingegliedert, das nur in dezidiert außerhalb der Diegese existierenden Menüs eingesehen werden kann. Bis zur Anwendung ihrer Funktion verschwinden die Gegenstände hiermit vollkommen aus dem diegetischen Raum. In diesem Moment erhalten sie jedoch die auf das Engste mit der Diegese verknüpfte Eigenschaft, dass der Beschreibungstext des jeweiligen Gegenstandes einsehbar wird.⁷⁵

Diesen Beschreibungstexten lassen sich einerseits „praktische Anwendungstipps entnehmen [...] wie etwa die lebenswichtige Information, dass nur Moosklumpen mit Blume eine Vergiftung durch Toxin heilen“⁷⁶; andererseits geben sie in vielen Fällen eine Auskunft über den Hintergrund des entsprechenden Gegenstands oder seines früheren Besitzers. Franziska Ascher stellt fest, dass die kleinen Geschichten über die meist verstorbenen Eigentümer einer bestimmten Waffe oder Rüstung – über ihre Herkunft, ihre Persönlichkeit und ihre Motive –, „nicht als Tatsachen, sondern als Mutmaßungen wiedergegeben werden“.⁷⁷

Aus dieser Beobachtung folgert sie:

Es gibt also eine Erzählstimme, und diese ist zwar auktorial, aber nicht allwissend. Die Itembeschreibung wird folglich als fragmentarisch und möglicherweise sogar unzuverlässig ausgestellt. [...] Dorrit Cohn beschreibt einen unzuverlässigen Erzähler als jemanden, der unfähig oder unwillig ist, zu erzählen, was ‚wirklich‘ passiert ist. Beides ist im Falle des Itemerzählers denkbar, da seine narrativen Angaben große Lücken aufweisen und in einigen seltenen Fällen sogar mit den beobachtbaren Gegebenheiten der Spielwelt kollidieren.⁷⁸

⁷⁵ Raphael Schotten: All Lands Meet at the End of the Earth, S. 12.

⁷⁶ Franziska Ascher: Die Narration der Dinge Teil I. Items. In: Paidia. Zeitschrift für Computerspielforschung, 22. September 2014, <http://www.paidia.de/die-narration-der-dinge-teil-i-2/> [letzter Zugriff: 12.05.2020].

⁷⁷ Ascher: Die Narration der Dinge Teil I.

⁷⁸ Ascher: Die Narration der Dinge Teil I.

Was das wiederum bedeutet, erläutert Ascher am Beispiel des Knight of Thorns Kirk, einem Nichtspielercharakter aus DARK SOULS I. Selbiger wird

in der Beschreibung seiner Rüstung als „Finstergeist“ bezeichnet, was ihn als Anhänger der Urschlange Kaathe ausweist. Nachdem ihn der Spieler dreimal besiegt hat, findet man seine Leiche jedoch am verborgenen Leuchtfeuer von Quelaags Schwester, einer der Töchter des Chaos, die der Hexe von Izalith folgten. War Kirk also in Wahrheit ein Diener der todkranken Chaostochter? Und verbargen sich hinter seiner furchterregenden Rüstung am Ende gar gute Absichten? Denn die Diener des Chaos kämpfen ihrem Eid gemäß nur, um mit der Menschlichkeit ihrer getöteten Gegner die Qualen ihrer „Fair Lady“ zu lindern. Dies würde einen Pakt Kirks mit Kaathe ausschließen, der von seinen Anhängern zwar ebenfalls Menschlichkeit verlangt, jedoch für weit finstere Zwecke. Natürlich beweist der Fundort von Kirks Leiche nichts, er gibt jedoch zu denken, da Items in DARK SOULS auch in anderen Fällen nicht nur unter Gameplay-, sondern auch unter Story-Aspekten platziert sind. Ob der oder die Itemerzähler also tatsächlich unzuverlässig oder nur schlecht informiert ist/sind, lässt sich folglich nicht letztgültig klären. In jedem Fall aber verleiht die Lokalisierung der Dornenrüstung Kirk einen narrativen Horizont, der deutlich über seine Titulierung als „der mörderische Kirk“ in der Rüstungsbeschreibung hinausgeht.⁷⁹

Die Überlegungen von Franziska Ascher sind in verschiedener Hinsicht aufschlussreich: Zum einen verdeutlichen sie, wie die wechselseitige Durchdringung der Zeitlichkeiten (hier jene des Erforschens) und der langsamen Rekonstruktion der Spielwelt funktioniert: Zwischen den Kämpfen mit dem Dornenritter wird in der Regel manche Stunde vergehen, da eines der drei Gebiete, in denen er angreift, weit von den beiden übrigen entfernt ist (bei ihnen handelt es sich um die „Depths“, die „Demon Ruins“ und „Lost Izalith“); hat man Kirk endgültig besiegt, liegt seine Rüstung, Ascher weist darauf hin, wiederum in einem anderen Gebiet (nämlich „Quelaag's Domain“), sodass man sie eher zufällig und mitunter gar nicht finden wird. Einmal mehr steht also der endlosen Abfolge von Wiederholungen im Zyklus von „effort, frustration, reward and release“ ein „Jetzt!“ gegenüber, wenn im Moment des Auffindens der Rüstung eine Erkenntnis über die möglichen Zusammenhänge innerhalb der Spielwelt aufblitzen mag.

Derartige Erkenntnisse können sich durchaus epiphanisch anfühlen, bleiben jedoch zumeist – eben auch von Spielerseite – Mutmaßungen, die der Fragwürdigkeit nicht entraten. Zwangsläufig ist dem so, wenn man Ascher in der Charakterisierung des Itemerzählers folgt, der ihr ja als unzuverlässig oder schlecht informiert gilt. Wichtig ist nun, dass das Zweifelhafte der meisten Einsichten, die sich auf die Welt von DARK SOULS, ihre Geschichte und ihre Bewohner beziehen, nichts daran ändert, dass sie eine beträchtliche Auswirkung auf

79 Ascher: Die Narration der Dinge Teil I.

das Spielgefühl haben. Jede für sich genommen, vor allem aber in ihrer Gesamtheit bestätigen und verstärken sie den Eindruck einer unentrinnbaren Fluchhaftigkeit, welcher aus der affektpoetischen Gerichtetheit von DARK SOULS resultiert. Umgekehrt könnte man sogar behaupten, dass es gerade das Fragwürdige, Nebulöse, Uneindeutige, Verschattete und Flüchtige an jenen Erkenntnissen ist, was sie so wirkmächtig macht; aufgrund dieser Eigenschaften fügen sie sich nämlich nahtlos in das restliche Spieldesign ein, erweisen sich gewissermaßen als kognitive Entsprechung zu der Verworrenheit der Wege, die die Welt von DARK SOULS durchziehen, zu dem Brüchigen und Trügerischen, das sie allzeit gefährlich macht; zu dem Zwielficht, das die Gassen, Häuser, Gänge und Türme einhüllt; zu dem gnadenlosen Schwierigkeitsgrad, der dafür sorgt, dass man selbst an Stellen, die längst gemeistert schienen, in einem unaufmerksamen Moment sterben kann, sodass das vermeintlich Gewisse und Festgefügte immer wieder zweifelhaft wird.

Unausweichliche Verstrickungen

Aus all diesen Gründen kann man behaupten, dass mit dem Versuch, die Geheimnisse von DARK SOULS zu lüften, eine Sensibilisierung einhergeht, die einem Aspekt der Weltgestaltung gilt, in dem die Affektpoetik des Spiels vielleicht ihren höchsten, sicherlich jedoch ihren beunruhigendsten Ausdruck findet. Es erweist sich nämlich, dass auch der Spieler (respektive der Avatar) nicht unberührt bleibt von dem Fluch, der die Königreiche der DARK-SOULS-Trilogie, Lordran, Drangleic und Lothric, in die Finsternis gestürzt hat.

Dass man Kirk töten muss, um an seine Rüstung und seine Waffe zu kommen, mag ja noch angehen; schließlich ist er es, der den Spieler attackiert. Aber der Knight of Thorns ist kein Einzelfall. „Ein Wesen zu verstehen, bedeutet in DARK SOULS häufig, es zu töten“, ⁸⁰ schreibt Ascher.

Sie führt aus:

Oft weiß man wenig bis nichts über einen Gegner (oder auch einen NPC), ehe man ihn besiegt hat. Die Kämpfe selbst sind meist eine langwierige Sache, denn durch den hohen Schwierigkeitsgrad des Spieles kann der Spieler erst dann den Sieg erringen, wenn er den Gegner genau kennt – jede seiner Bewegungen, jeden seiner Angriffe. Und ist der Feind schließlich tot, erfährt man aus der Beschreibung seiner Seele oder seiner persönlichen Besitztümer, wer er war und häufig auch die Details seiner Geschichte. Doch auch wenn der Spieler die Hintergründe seiner Feinde zuvor gekannt hätte – wie es bei Spielern im *New Game Plus Modus* ja größtenteils der Fall ist – hätte er doch nicht anders handeln können,

80 Ascher: Die Narration der Dinge Teil I.

denn es gibt keinen anderen Weg, um im Spiel einen Fortschritt zu erzielen. [...] Die Perspektive des Spielers ähnelt der eines Biologen, der ein Lebewesen zwar beobachten kann, um Informationen über es zu sammeln, es jedoch sezieren muss, um seiner Natur auf den Grund zu gehen – und den Gegenstand seines Interesses dadurch unwiderruflich zerstört.⁸¹

Ascher verbindet diese Zwangsläufigkeit im Spielablauf mit dem „Reuepotenzial“ von DARK SOULS.⁸² Nun mag man einwenden, dass das ja für nahezu alle Videospiele zutreffe; schließlich gibt es kein anderes Medium, das sich derart obsessiv dem Kämpfen, Töten und Sterben in allen denkbaren Variationen widmet. Der Unterschied besteht allerdings darin, dass die meisten Spiele – zumal, wenn es sich um sogenannte Triple-A-Produktionen handelt – die unangenehmeren Implikationen der endlosen Blutbäder geflissentlich ausblenden. Sehr deutlich ist das etwa in der UNCHARTED-Reihe (Naughty Dog, 2007–2017)⁸³ oder der jüngsten TOMB-RAIDER-Trilogie (Crystal Dynamics, 2013–2018)⁸⁴. Deren Protagonisten, Nathan Drake beziehungsweise Lara Croft, sind ja sehr dezidiert als moralisch integre Figuren gezeichnet (wenngleich Drake einem verwegen-unbeschwertem Halunkentum zuneigt und Croft beim Versuch, ihren Vater zu rächen, versehentlich den Weltuntergang heraufbeschwört); was sie allerdings nicht daran hindert, im Lauf ihrer Abenteuer ganze Hundertschaften von Gegnern niederzumetzeln.⁸⁵ Es

81 Ascher: Die Narration der Dinge Teil I [Herv. i. O.].

82 Vgl. Ascher: Die Narration der Dinge Teil I.

83 Im Einzelnen handelt es sich um die Spiele: UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE (2007), UNCHARTED 2: AMONG THIEVES (2009), UNCHARTED 3: DRAKE'S DECEPTION (2011), UNCHARTED: GOLDEN ABYSS (2012) UNCHARTED: FIGHT FOR FORTUNE (2012), UNCHARTED 4: A THIEF'S END (2016) und UNCHARTED: THE LOST LEGACY (2017).

84 Die Reboot-Trilogie umfasst: TOMB RAIDER (2013), RISE OF THE TOMB RAIDER (2015) und SHADOW OF THE TOMB RAIDER (2018).

85 René Glas hat nicht zuletzt die UNCHARTED-Spiele und ihren Helden im Blick, wenn er derartige „inconsistencies between a game's narrative and gameplay“ als „ludonarrative dissonance“ definiert. Dieser – dem Spieledesigner und -kritiker Clint Hocking entlehnte – Begriff zielt auf „potential aesthetic but also ethical illogicalities in the way a game is designed and/or experienced“. Vgl. René Glas: Of Heroes and Henchmen. The Conventions of Killing Generic Expendables in Digital Games. In: Torill Elvira Mortensen/Jonas Linderöth/Ashley ML Brown (Hg.): The Dark Side of Game Play. Controversial Issues in Playful Environments. New York/Abingdon 2015, S. 33–49, hier: S. 33–34. Vgl. auch: Clint Hocking: Ludonarrative Dissonance in BIOSHOCK. In: Click Nothing. Design from a Long Time Ago, 07. Oktober 2007, http://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html [letzter Zugriff: 12.05.2020].

Ich danke Lars Dolkemeyer für den Hinweis, dass man in den frühen TOMB-RAIDER-Spielen nicht nur die unvermeidlichen „Bad Guys“, sondern ständig auch Tiere wie Tiger, Schneeleoparden, Krokodile oder sogar Dinosaurier über den Haufen schießt, weil diese die eindeutig in ihr Habitat eindringende „Archäologin“ angreifen – wobei die meisten der genannten Tierarten wohlgermerkt vom Aussterben bedroht oder, im Falle der Dinosaurier aus dem ersten Teil

geht mir nicht um eine moralische Kritik dieses oder jenes Spieles. Wohl aber darum, die Differenz zwischen verschiedenen ästhetischen Modi auszumachen.

Und im Fall der DARK-SOULS-Trilogie gilt eben, dass Hidetaka Miyazaki und seine Mitarbeiter sehr viel Mühe darauf verwendet haben, dass sich die Spielerinnen und Spieler ihrer selbst und der Rolle des Avatars nicht zu sicher fühlen. Das betrifft wesentlich das Verhältnis zu den Gegnern, die einem im Laufe der Zeit begegnen: Einige von ihnen sind so drollig, dass man sie eigentlich nicht töten möchte (etwa die Pilz-Männlein in DARK SOULS I, aber auch riesenhafte Ungeheuer wie Sulyvahn's Beasts in DARK SOULS III). Weit häufiger sind Konfrontationen mit Gegnern, die etwas Mitleiderregendes an sich haben (das betrifft beispielsweise die meisten Untoten) und mitunter so erbarmungswürdig sind in ihrem Elend, dass es geradezu beschämend ist, sie zu attackieren (hier denke ich vor allem an die siechen Vogelwesen, die das schneeverwehte Dorf in „Ashes of Ariandel“ bewohnen, einer von zwei Erweiterungen zu DARK SOULS III). Ebenso begegnet man Wesen von bestrickender Schönheit, die sich mal andersweltlich, mal grausig ausnimmt und häufig einhergeht mit einer Anmutung von Unschuld (ein Gestaltungsprinzip, das, wie mir scheint, vorwiegend auf eine Reihe von weiblichen oder geschlechtlich unbestimmten Bossen zutrifft: etwa die Moonlight Butterfly, Chaos Witch Quelaag oder Crossbreed Priscilla in DARK SOULS I; die Dancer of the Boreal Valley in DARK SOULS III; zudem der an die Mythologie des Gefallenen Engels gemahnende Darklurker aus DARK SOULS II und einige mehr). Schließlich gibt es manche Gegner – auch hier haben wir es in erster Linie mit Bossen zu tun –, die von einer dunklen, schmerzlichen Tragik umweht werden. In diesem Zusammenhang ist wohl zuvörderst die Begleiterin des heroischen Ritters Sir Artorias the Abysswalker aus dem ersten Teil der Trilogie zu nennen, der, seiner Tapferkeit zum Trotz, schlussendlich von der Dunkelheit verschlungen wurde. Noch Jahrhunderte nach dem Tod ihres Herrn bewacht Great Grey Wolf Sif dessen Grabstätte; doch der Spieler hat keine andere Wahl, als die Ruhe des Toten zu stören, denn er benötigt einen Ring, den er nur hier finden kann.

Rich Stanton schreibt über die unvermeidliche Konfrontation:

I love the Great Grey Wolf Sif [...]. The fight is one that saddens me. It is a duel to be savoured, a consummation devoutly to be wished. Even the first time, before knowing much at all about DARK SOULS, there was something special about Sif (the wolf's gender is up for debate, incidentally). I reviewed the game back in the day, and so was playing

der Reihe, bereits ausgestorben sind. Retrospektiv könnte es fast scheinen, als würde TOMB RAIDER hier nolens volens eine Annäherung an die Affektpoetik von SHADOW OF THE COLOSSUS vorwegnehmen.

through weeks before the internet had unravelled Lordran's mysteries. [...] one rumour, since debunked but persisting to this day in dark corners of the community, was that you could somehow save Sif.

You cannot. But DARK SOULS makes you wish you could. [...] Near the end of the fight, exhausted and injured, Sif begins limping – her attacks slower, her grace replaced with fatigued clumsiness, even to the extent she falls over. But she never gives up. You must kill her, and claim your prize.⁸⁶

Aus Stantons Liebeserklärung an die Polygon-Wölfin Sif wird deutlich, dass DARK SOULS durchaus fähig ist, bei den Spielerinnen und Spielern, vielleicht gerade, wenn sie erfolgreich sind, Gefühle von Trauer und Ratlosigkeit und sogar von existenziellem Zweifel hervorzurufen. Das liegt eben nicht zuletzt daran, dass der endlose Überlebenskampf in den verfluchten Königreichen von einer gewissen Absurdität umweht wird: Warum ist nahezu alles, was kreucht und fleucht, darauf versessen, den Avatar umzubringen? Warum hat man selbst keine Wahl, als Leichenberge aufzuhäufen? Was hat man überhaupt in Lordran (oder Drangleic oder Lothric) zu suchen?

Zu dieser Empfindung von Sinnlosigkeit trägt natürlich bei, dass so vieles in DARK SOULS bis zum Schluss von narrativem und metaphysischem Dunkel umweht bleibt. „Bis zum Schluss“ ist hier wörtlich zu verstehen: Denn die verschiedenen Spielenden sind kaum angetan, Licht in dieses Dunkel zu bringen – weder was das erzählerische Verständnis, noch was die atmosphärische Gestimmtheit betrifft. Nachdem Sonnenkönig Gwyn, der letzte Boss also, endlich besiegt ist, haben die Spielerinnen und Spieler nämlich nur die Wahl, entweder den Avatar zu opfern, um die „First Flame“ wieder zu entzünden, oder sich selbst zum „Dark Lord“ eines Zeitalters der Finsternis zu machen. Die Konsequenzen der eigenen Entscheidung sind in beiden Fällen unklar. Erweist sich der Avatar als die Kraft, welche die fluchhafte Verfallenheit der Spielwelt perpetuiert? Oder finden seine Leiden ihren Sinn in der Hoffnung auf eine bessere Zukunft? Es bleibt ungewiss. Denn in DARK SOULS ist der strahlende Glanz des vermeintlich Guten trügerisch und die Dunkelheit möglicherweise der einzige Trost. Doch wie immer sich die Spielerinnen und Spieler entscheiden: Am Ende macht es keinen Unterschied. Es geht ja alles wieder von vorne los, kaum dass der Abspann gelaufen ist, ohne freilich wirklich von vorne loszugehen. Man könnte also vermuten, Lordran werde weder ein neues Zeitalter des Lichts, noch ein Zeitalter der Finsternis je erleben, sondern auf ewig in einem erbarungslosen Dazwischen befangen sein.

⁸⁶ Rich Stanton: Becoming the Dark Soul. In: www.eurogamer.net, 19. Januar 2014 [25. Oktober 2012], <https://www.eurogamer.net/articles/2012-10-25-becoming-the-dark-soul> [letzter Zugriff: 12.05.2020].

Unabhängig davon, wie man das Ende von DARK SOULS interpretiert, sollte deutlich geworden sein, dass Hidetaka Miyazaki und seine Mitarbeiter eine Spielerposition gestaltet haben, die darauf abzielt, jeglichen Anflug einer selbstgewissen Rechtschaffenheit zu untergraben. Das betrifft zunächst die Art und Weise, wie in der Konfrontation mit den Gegnern die Notwendigkeit des Kampfes gleichermaßen absolut gesetzt und mit quälendem Skrupel beladen wird. Darüber hinaus unternimmt DARK SOULS mancherlei Anstrengung, die Spielerinnen und Spieler zu Handlungen zu verlocken, die ihrem eigenen moralischen Empfinden nach vermutlich eher anrühlich sind, diegetisch jedenfalls eindeutig so markiert werden. Das gilt für den Umgang sowohl mit Nichtspielercharakteren als auch mit anderen Spielern.

Den erstgenannten Punkt erläutert Franziska Ascher anhand einiger weiblicher Figuren: den Feuerhüterinnen, die über bestimmte Leuchtfeuer wachen, und der bereits erwähnten Klerikerin Rhea of Thorolund. Diesen Figuren ist gemein, dass sie mit gewissen stereotyp-femininen Attributen versehen sind: Sie wollen dem Wohlergehen anderer dienen, strahlen Reinheit und Verletzlichkeit aus, ergehen sich zudem gerne in Reue und Trauer über echte oder eingebildete Verfehlungen. Man könnte sagen, sie haben sich inmitten einer finsternen, blutrünstigen Welt ihre Menschlichkeit bewahrt; wobei diese sittliche Qualität in DARK SOULS mit kurioser Handfestigkeit wortwörtlich verdinglicht, in eine Ware, einen Gegenstand transformiert wird. Die Seelen der Feuerhüterinnen strotzen nämlich, ebenso wie Rheas, vor Menschlichkeit. Das macht sie besonders wertvoll, denn allein Menschlichkeit steht „zwischen dem Avatar und dem gefürchteten Schicksal ‚hollow‘, d. h. zu einer (buchstäblich) seelenlosen Hülle, zu werden“.⁸⁷ Und für den Fall, dass die Spielerinnen und Spieler nicht von selbst merken sollten, dass die wehrlosen Frauenfiguren reiche Beute versprechen, gibt es andere, selbstredend männliche Nichtspielercharaktere, die auf diesen Umstand aufmerksam machen. Zuvörderst ist da der Ritter Lautrec of Carim zu nennen, der sich im Lauf des Spiels als grausamer Frauenmörder entpuppt.

Besonders perfide ist indessen das Verhalten des ebenfalls erwähnten Petrus of Thorolund, der die Spielerinnen und Spieler dazu einlädt, sich in sadistischen Fantasien zu ergehen, was für Quälereien und Demütigungen man der ihm anvertrauten Rhea zufügen könnte, die alleine in den Katakomben zurückgeblieben ist: „In the depths of the Catacombs, M’Lady slipped off the giant’s coffin and into a hole. Her two companions are no longer human; and the lass

⁸⁷ Ascher: Feuerhüterinnen als Kristallisationspunkte des Begehrens. In: Paidia. Zeitschrift für Computerspielforschung, 15. Dezember 2014, <http://www.paidia.de/feuerhuterinnen-als-kristallisationspunkte-des-begehrens/> [letzter Zugriff: 12.05.2020].

weeps in solitude. Right now you could do as you please with her. The poor little purebred is entirely helpless.“

Ascher kommentiert diese ziemlich unverblünte Aufforderung zu Raub, Mord und Vergewaltigung wie folgt:

Menschlichkeit als pseudo-materieller Besitz wird also in semantische Nähe zu Rheas sexuellem Potential gerückt, doch wird sexuelles Begehren gleichzeitig auch als materielles Begehren operationalisiert, da kein sexuelles Interesse von der Spielerseite her nötig ist, um Rhea durch die Augen Lautrecs und Petrus' zu sehen.⁸⁸

Sie fährt fort, indem sie erläutert, dass sich der Spieler zwar von Lautrec und Petrus distanzieren könne, indem er sie moralisch verurteile, der Komplizenschaft mit den beiden aber dennoch nicht völlig entrate, da die Versuchung, Nichtspielercharaktere zu töten, um sich ihre Ausrüstung oder ihre Menschlichkeit anzueignen, bestehen bleibt, nachdem DARK SOULS diese Option einmal etabliert hat. Und tatsächlich: Man kann nicht nur nahezu jeden NPC töten; obendrein geht dies meist verhältnismäßig mühelos vonstatten, als wollte das Spiel seine Spielerinnen und Spieler daran erinnern, dass es ihnen möglich ist, sich jederzeit ein wenig Erleichterung zu verschaffen, wenn sie nur bereit sind, Fünf gerade sein zu lassen und auch diejenigen umzubringen, die ihnen friedfertig und hilfsbereit oder sogar mit Freundlichkeit begegnen.

Entsprechend schlussfolgert Ascher:

Die prekäre, ständig gefährdete Existenz, in die das Spiel den Avatar durch seinen im wahrsten Sinne des Wortes ‚mörderischen‘ Schwierigkeitsgrad versetzt, gibt dem Spieler ein Gefühl dafür, wie es ist, ein Gejagter zu sein. Doch es macht ihn auch zum Jäger. Wie ein Wolf im Schafspelz wandelt der Avatar unter den NPCs – selbst ausgezehrt, deswegen aber nur umso gefährlicher. Nicht über sie herzufallen erfordert Beherrschung und ist nur durch Empathie möglich, denn erst wenn der Spieler Anteil an dem meist tragischen Schicksal eines NPCs nimmt, kann dieser für ihn mehr als eine Ansammlung begehrter Items sein.⁸⁹

Da kann man nur zustimmen. Wobei der schiere Umstand, dass DARK SOULS den Spieler immer wieder dazu verlocken will, sich am Tod der Wehrlosen zu bereichern, meines Erachtens ausreicht, um die moralische Position des Avatars selbst dann zu erschüttern, wenn man diese Möglichkeit nicht wahrnimmt. Ihre Präsenz suggeriert ja, dass DARK SOULS seinen Spielerinnen und Spielern zutraut, dergleichen zu tun. Und tatsächlich ist es unmöglich, das Spiel zu beenden, ohne sich die Hände schmutzig zu machen. DARK SOULS erlaubt es dem

⁸⁸ Ascher: Feuerhüterinnen als Kristallisationspunkte des Begehrens.

⁸⁹ Ascher: Feuerhüterinnen als Kristallisationspunkte des Begehrens.

Spieler nicht, sich aller Ambivalenzen zu entwinden – zumindest im Fall der Wölfin Sif besteht wenig Zweifel, dass man das Blut einer Gerechten vergießt; und der Zweifel wird immer geringer, je mehr man weiß über die Welt des Spiels.

Schließlich muss noch erwähnt werden, dass der Spieler nicht nur bezogen auf die Nichtspielercharaktere zum Jäger werden kann. Auch andere Spieler eignen sich als Beute. DARK SOULS ist nicht zuletzt berühmt für seinen asynchronen Mehrspielermodus, der es den Spielern erlaubt, einander zu unterstützen – oder aber auf die Jagd nach Ihresgleichen zu gehen. In der simpelsten Variante läuft das so ab, dass man einen bestimmten Gegenstand nutzt (den „Cracked Red Eye Orb“), um in der Gestalt eines roten Phantoms die Welt eines anderen Spielers zu invadieren, den man dann zu töten versucht. Gelingt das, erhält der Eindringling als Lohn etwas von den Seelen und der Menschlichkeit seines Opfers. Wichtig ist nun, dass man niemals weiß, in wessen Welt man landen wird. Unternimmt man eine Invasion, bringt DARK SOULS einen Algorithmus zur Anwendung, der Spieler zusammenzuführen sucht, deren „Soul Level“ möglichst nahe beieinander liegt und jedenfalls verhütet, dass zwei Avatare einander begegnen, die in ihren Fähigkeiten zu weit auseinanderliegen. Dennoch ist natürlich unklar, ob der Eindringling auf einen Neuling treffen wird, der noch nie gegen einen anderen Spieler gekämpft hat, oder auf einen Veteranen, der vielleicht schon Dutzende oder gar Hunderte solcher Duelle bestritten hat.

Umgekehrt ist es möglich, mittels des „White Sign Soapstone“ ein Zeichen zu hinterlassen (bevorzugt bei einem Leuchtf Feuer am Rande eines besonders schweren Gebiets oder nahe dem Eingang zu der Arena, wo der nächste Boss wartet), das es anderen Spielern erlaubt, den eigenen Avatar in ihre Welt zu rufen. Man erscheint dann als weißes Phantom, um dem jeweiligen Spieler beizustehen. Sollte es gelingen, gemeinsam den Boss des jeweiligen Gebiets zu besiegen, wird der Spieler, der seine Hilfe erbot, mit Menschlichkeit entlohnt. Auch in diesem Fall trifft DARK SOULS gewisse Vorkehrungen, um zu verhindern, dass ein übermächtiger Avatar ratzfatzt sämtliche Gegner weit und breit niederhaut – und den Boss erschlägt, als wäre er eine waidwunde Fliege. Und auch in diesem Fall zielt die Mechanik darauf ab, Spieler in der Anonymität einer zufälligen Paarung zusammenzubringen, obgleich es unter bestimmten Voraussetzungen möglich ist, gezielt Freunde in die eigene Welt zu rufen (und mitunter mehr als zwei Spieler gegeneinander antreten oder miteinander kämpfen können).

Wie gesagt – dies sind die basalen Varianten des Mehrspieler-Modus von DARK SOULS. Es gibt allerdings noch zahlreiche andere. Sie eröffnen sich dem Spieler, wenn er den sogenannten „Covenants“ beitrifft, die einem bestimmten NPC oder einer Gottheit unterstehen. Diese Bündnisse, Pakte oder Orden sind auf teils hochkomplexe Weise in die Narration des Spiels eingewoben und verlangen

von ihren Adepten die Konfrontation in Player-versus-Player-Kämpfen (PvP) oder die Kooperation mit anderen Spielern; wer die Herausforderungen erfolgreich meistert, wird von dem Herrscher oder der Herrscherin des jeweiligen „Covenant“ belohnt, und umso höher fällt die Belohnung aus, je öfter man seine Bündnistreue unter Beweis gestellt hat.

Um einen Eindruck davon zu vermitteln, wie auch diese Mechanik auf die Zeitlichkeiten sich bezieht, die so wesentlich sind für die Spielerfahrung, sei erwähnt, dass es gar nicht leicht ist, gewissen Pakten beizutreten. Häufig ist das deshalb so, weil die Anführer der Bündnisse in verborgenen Winkeln der Spielwelt warten. Wer beispielsweise Mitglied der „Blade of the Dark Moon“ werden will – ein Orden, der Spieler jagt, die sich versündigt haben (etwa als Eindringlinge in die Welten anderer Spieler) –, muss in Anor Londo erst Dark Sun Gwyn-dolin finden, was unter anderem erfordert, dass man zuvor einen bestimmten Ring entdeckt hat und durchschaut, dass es sich bei einer bestimmten Statue des Sonnenkönigs Gwyn um eine Illusion handelt. Auch hier gibt es also die Mühen einer Zeitlichkeit, die Stasis und Wiederholung gestaltet, bis sie von jener anderen Zeitlichkeit abgelöst wird, die im gebieterischen „Jetzt!“ einer epiphanischen Erkenntnis sich erfüllt.

Um den Mehrspieler-Modus von DARK SOULS in den Details seiner Funktionsweise aufzuschlüsseln, wäre gewiss ein eigener Aufsatz vonnöten. Insbesondere wäre das der geeignete Ort, die Resonanz dieses Modus in den Paratexten des Spiels zu untersuchen. Dass DARK SOULS eine derart herausgehobene Stellung einnimmt, verdankt sich nicht zuletzt dem beinah mythischen Ruch, der vor allem die PvP-Gefechte umwabert: Wer hier besteht, darf sich einer Spielerelite zugehörig fühlen, die den populärkulturellen Nimbus der Marines oder Navy SEALs ins Digitale überträgt.

Für den gegebenen Zusammenhang ist vor allem eines wichtig: Wer als Jäger, nicht nur als potenzielle Beute, in den Mehrspieler-Modus von DARK SOULS einsteigen will, muss eine aktive und bewusste Entscheidung treffen. Zumeist muss man Menschlichkeit konsumieren (was in der Regel eben die Voraussetzung ist, um als Phantom spielen zu können) und dann einen „Cracked Red Eye Orb“ oder den „White Sign Soapstone“ verwenden.⁹⁰ Das ist von besonderer Bedeutung, wenn es um PvP-Kämpfe geht. Anders als in Titeln wie OVERWATCH (Blizzard Entertainment, 2016), FORTNITE (Epic Games/People Can Fly, 2017) oder PLAYERUNKNOWN’S BATTLEGROUNDS (PUBG Cooperation, 2017) ist es in DARK SOULS

⁹⁰ Eine Ausnahme stellt etwa der „Blue Eye Orb“ der „Darkmoon Blades“ dar, der sich auch als „Hollow“ benutzen lässt.

nämlich keine selbstverständliche Gegebenheit des Spielprinzips, dass man seinen Mitspielern – sei es im sogenannten „Battle Royale“-Modus, aktuell das Lieblingskind der Spieleindustrie,⁹¹ oder einer anderen Art des Multiplayer-Kampfes – agonal entgegentritt. Vielmehr muss man in *DARK SOULS* den *Willen* aufbringen, einem Mitspieler zu schaden, ihn seiner Menschlichkeit, seiner Seelen und seines Spielfortschritts zu berauben. Man kann das auf faire Weise tun (indem man seinem Opponenten in einem Duell begegnet) oder sich heimtückischer Mittel bedienen (indem man ihn beispielsweise von hinten angreift, während er sich anderer Gegner zu erwehren sucht) – immer aber bleibt das Faktum bestehen, dass man sich eines Übergriffs, einer Transgression oder eben einer „Sünde“ schuldig macht.

Es wird also hinreichend klar, dass der Avatar, wenn er sich auf diesen Pfad begibt, es um den Preis des eigenen Heils tut. Fortan wird er unentwirrbar in den Fluch verstrickt sein, der die Welt von *DARK SOULS* in Dunkelheit, Verfall und Tod gestürzt hat. Dass die Implikationen ihrer Handlungen vielen Spielern sicher herzlich egal sind, ändert für meine Begriffe nichts an der affektpoetischen Wucht, die dieser Spielmechanik eignet. Vielleicht ist sogar das ein Teil des Kalküls von *DARK SOULS*. Wie gesagt: Das Spiel gibt sich alle Mühe, die Spielerinnen und Spieler zu Taten zu verführen, bei denen ihnen vielleicht nicht ganz wohl ist; und *DARK SOULS* tut dies, indem es Sorge trägt, dass diese Taten sich genussvoll erleben lassen. Und das nicht nur wegen der Belohnungen, die den erfolgreichen Invasoren winken, sondern auch und vor allem wegen des ganz besonderen Thrills, den der PvP-Kampf verspricht. Dieser Thrill ergibt sich eben aus den Zeitlichkeiten, die *DARK SOULS* als Spielerfahrung gestaltet: Es ist die Intensität eines Kampfsystems, das Gegenwärtigkeit produziert, kulminierend im gebieterischen „Jetzt!“ der Entscheidung – eine Intensität, die selbstredend noch einmal gesteigert wird in der Konfrontation mit Gegnern, die keinen vorgezeichneten Angriffs- und Verteidigungsmustern folgen, sondern in jeder Sekunde etwas Unerwartetes tun könnten.

⁹¹ Vgl. zur Entstehungs- und Entwicklungsgeschichte dieses Spielmodus: Marcel Kleffmann: Im Wandel der Zeit. Battle Royale. In: www.4players.de, 16. August 2018, <http://www.4players.de/4players.php/dispbericht/Allgemein/Special/4888/83321/0/Spielkultur.html> [letzter Zugriff: 12.05.2020].

Ästhetische Lebendigkeit

Zu Beginn meiner Überlegungen habe ich die Frage aufgeworfen, warum sich so viele Spielerinnen und Spieler begierig dem Reglement eines Spieles unterwerfen, das auf den ersten Blick ziemlich wenig mit dem zu tun hat, was man gemeinhin unter vergnüglicher Freizeitgestaltung versteht – denn der Schwierigkeitsgrad von DARK SOULS kann ebenso niederdrückend sein wie die Düsternis der Spielwelt und die Trostlosigkeit der Schicksale, die einem auf der Reise durch Lordran, Drangleic oder Lothric begegnen.

Auf den vorangegangenen Seiten habe ich versucht, die das Genre des Action-RPG bestimmenden Spieleraktivitäten des Kämpfens, Erkundens und Nachdenkens in der spezifischen Ausprägung zu analysieren, die ihnen Hidetaka Miyazakis Spieldesign angedeihen lässt. Dabei bin ich immer wieder auf den Umstand gestoßen, dass die verschiedenen Mechaniken – vom Kampfsystem bis hin zur Verwaltung der Ausrüstung – ebenso wie die Architektur und das atmosphärische Gepräge der Spielwelt sowie die Interaktion mit Nichtspielercharakteren präzise zusammenwirken, um ein dynamisches Ineinanderspannungsreicher Zeitlichkeiten zu gestalten. Ich habe diese Zeitlichkeiten unter verschiedenen Aspekten betrachtet und ihnen dabei unterschiedliche Namen gegeben; ganz allgemein kann man vielleicht sagen, dass DARK SOULS eine *zyklische Zeit* und eine *vektorielle Zeit* gegeneinander in Stellung bringt, sie zugleich ineinander verschränkt.

Freilich lassen sich die beiden solcherart bestimmten, grundlegenden Zeitlichkeiten in vielfacher Auffaltung genauer erfassen. Von zyklischer Beschaffenheit ist die Zeit der Wiederholung (gleichsam im Rhythmus des Sterbens getaktete Versuche, ein Gebiet zu erkunden oder eine besonders schwierige Stelle zu meistern), die sich zur Zeit des Ausharrens steigern kann (wenn sich etwa ein Boss als scheinbar unüberwindlich erweist; noch die Dauer, die der Lauf vom Leuchtf Feuer zum Ort des Kampfes in Anspruch nimmt, ist dann Teil dieser Zeit, beherrscht von den Fragen: *Was habe ich falsch gemacht?* und *Was kann ich besser machen?*) und in einer Zeit der Stasis kulminiert (wenn auch der zwanzigste Versuch, den Boss zu besiegen, nicht fruchtet; oder wenn man sich hoffnungslos in einem labyrinthischen Gebiet verlaufen hat und den einen gangbaren Weg nicht findet). Ebenso kann man die vektorielle Zeit in viele verschiedene Varianten von unterschiedlicher Intensität gliedern. Ihnen gemein ist, dass sie auf die Gestaltung von Gegenwärtigkeit abzielen. Es gibt das spannungsvolle *Jetzt!*, wenn man den Übertritt in ein unbekanntes Gebiet vollzieht und dieses Gebiet dann mit größter Wachsamkeit erkundet; das erleichtert-freudige *Jetzt!*, wenn man eine Abkürzung findet, die zurück zu einem Leuchtf Feuer führt; das triumphale *Jetzt!*, wenn man einem Boss nach schweißtreibendem

Kampf den Garaus macht; das ebenso angstvolle wie erregende *Jetzt!*, wenn ein dumpfer Ton und ein weißer Text auf schwarzem Grund anzeigen, dass ein anderer Spieler, der Übles im Schilde führt, in die eigene Welt eingedrungen ist; und das epiphanische *Jetzt!*, wenn man meint, etwa aufgrund der Lektüre einer Gegenstandsbeschreibung oder des Auffindens einer bestimmten Leiche an einem bestimmten Ort, eines der zahllosen Geheimnisse von DARK SOULS gelüftet zu haben.⁹²

Ich habe die genannten Zeitlichkeiten hier aus der Perspektive der Spielerfahrung und bezogen auf die eigenen Handlungsmöglichkeiten beschrieben. Um es noch einmal zu unterstreichen: Jenes Spannungsverhältnis konfligierender Zeitlichkeiten lässt sich bis zu einem gewissen Grad unabhängig von den Spielerinnen und Spielern bestimmen, als objektiver Bestandteil der Spielwelt. Es findet etwa darin seinen Ausdruck, dass in DARK SOULS alles zugleich lebendig und tot erscheint, ohne wirklich eines von beidem zu sein: Das ausweglos-zyklische Dasein der Untoten und eine eruptive, unbesieglige Lebendigkeit verbinden sich hier.

Das soll als Resümee genügen. Jedenfalls will ich behaupten, dass sich der Genuss von DARK SOULS vorwiegend der Intensität jener Zeitlichkeitserfahrungen verdankt. Hier nun kommt Alain Badiou's Konzept einer „Dialektik der Schwärze“ zu ihrem Recht. Wir erinnern uns: Für Badiou vereint die Nicht-Farbe Schwarz in sich ein Zuviel und ein Zuwenig, einen Mangel und einen Überschuss, die zueinander in einem wechselseitigen Bedingungsverhältnis stehen, ohne ineinander aufzugehen. Es scheint mir offensichtlich, dass die spezifische Schwärze, die DARK SOULS als ästhetische Erfahrung gestaltet, in dieser Dialektik gefasst werden kann. Überall finden wir den Umschlag vom Zuwenig ins Zuviel (und umgekehrt), wobei beide Qualitäten immer wieder nach dem jeweiligen Gegenpol verlangen.

⁹² In der materialitätstheoretischen Debatte wurde immer wieder das präsentische Jetzt gegen das Hermeneutisch-Prozesshafte, was hinter den Zeichen liegt, in Stellung gebracht. Vgl. etwa: Dieter Mersch: Was sich zeigt. Materialität, Präsens, Ereignis. München 2002; Erika Fischer-Lichte: Ästhetik des Performativen. Frankfurt a. M. 2004; Hans Ulrich Gumbrecht: Plötzlichkeit. Berlin 2012.

Hingegen muss das Präsentische im Videospiel, wie mir scheint, als Teil der ästhetischen Erfahrung adressiert werden, der nicht in einem Entweder-Oder-Verhältnis vom Diegetischen und den auf erlernbaren Spielmechaniken basierenden Aktivitäten des Spielers abgegrenzt werden kann. Vielleicht würde es sich lohnen, die so umrissene Problematik einmal in Ausführlichkeit zu ergründen. An dieser Stelle will ich mich mit dem Hinweis auf zwei Werke begnügen, die u. a. auf eine Kritik der genannten Aporie zielen: Benne: Die Erfindung des Manuskripts; Löttscher: Die Alice-Maschine.

Anhand des Schwierigkeitsgrads von DARK SOULS lässt sich aufzeigen, was das konkret bedeutet. „From bloodbath to bubble bath“ – die etwas flapsige, aber dennoch sehr präzise Formel, die Jason Killingsworth geprägt hat, umreißt die Bewegung, welche die Spielerinnen und Spieler im Laufe vieler Stunden vollziehen: Was unerträglich schwer schien, wird ganz leicht, allzu leicht, so dass manch ein Aficionado alles tut, um die Mühen des Anfangs, mithin auch die Intensität des Triumphs, wiederherzustellen, beispielsweise über den gezielten Verzicht auf bestimmte Hilfsmittel, oder indem er sich bis zum NG + 3 oder NG + 4 vorarbeitet, wo das Vertraute von Neuem fremd und gefährlich wird. Freilich hören die Spielwelt, die Mechaniken, die Angriffs- und Verteidigungsmuster der Gegner dabei nicht auf, vertraut zu sein. Wären die verworrensten Wege nicht längst schon Heimat, die fremdartigsten und gefährlichsten Gegner nicht längst schon alte Bekannte – kein Spieler hätte eine Chance, in Anbetracht des nochmals intensivierten Schwierigkeitsgrades zu bestehen.

Doch Badiou behauptet ja auch, dass sich die Dialektik der Schwärze in einer spezifischen Wissensordnung ausdrückt; eine Wissensordnung, die DARK SOULS gestaltet und in der Spielerfahrung zu einer Wirklichkeit der Spielerinnen und Spieler werden lässt, die deren Denken und Fühlen bestimmt, inwiefern und insoweit sie ihr eigenes Sein mit dem ästhetischen Entwurf von Hidetaka Miyazaki kurzschließen; eine Wissensordnung, deren abgründige Grausamkeit sich zurückführen ließe auf eine Poetik in der Tradition de Sades. Vielleicht könnte man sagen, dass das Wissen in dieser Perspektive stets droht, sich selbst zu zerstören, seine eigenen Grundlagen sich zu entziehen, indem es immer nur mehr Schwärze erzeugt, sodass, was sehend machen sollte, allein die Blindheit des Abgrunds zeigt, worin der wahre Grund der Wahrheit zu suchen ist. Ich will diese Überlegungen nicht als Lebensweisheit verstehen, sondern auf eine ästhetische Konfiguration beziehen. Dann erweist es sich, dass DARK SOULS auch in dieser Hinsicht ganz durchdrungen ist von der Dialektik der Schwärze.

Franziska Ascher drückt es sehr treffend aus:

Wenn der Aufbau der Spielwelt, wie zu Beginn postuliert, vertikal ist, so ist die Hauptrichtung im Spiel abwärts und je tiefer der Spieler in die Spielwelt eindringt, desto tiefer dringt er auch in ihre Geheimnisse ein – und desto schwerer lastet die Schuld auf den Schultern des Avatars. Denn Wissen gibt es nur um den Preis der Schuld, obwohl der Spieler nur selten die Wahl hat, einen Bossgegner nicht zu bekämpfen.⁹³

Anfangs meint man, die Welt von DARK SOULS verweigere sich jeglichem Bemühen, das auf die Ergründung ihres inneren Zusammenhangs zielt – derart hermetisch

93 Ascher: Die Narration der Dinge Teil II.

und rätselhaft ist sie. Doch nach und nach treten Ahnungen und Gewissheiten, oder vermeintliche Gewissheiten, an die Stelle der Verständnislosigkeit. Alles, was die Spielerinnen und Spieler herausfinden, vergrößert aber letztlich ein Unwissen zweiten Grades: Wie ist es möglich, dass der Avatar, die Nichtspielercharaktere, die Gegner und Bosse, ja die ganze Spielwelt so heillos in eine fluchhafte Entropie verstrickt sind, die nur in die Schwärze und den Tod zu führen scheint? Das Spielende gibt keine Antworten, sondern führt, im Überschuss des Wissens um jene Fluchhaftigkeit, das immer vor allem eine Erfahrung und ein Gefühl ist, wieder zurück an den Nullpunkt des Un-Wissens. Indessen vollzieht sich noch dieser Prozess, so trostlos die Narration anmuten mag, in dem ästhetischen Genuss jener dynamischen, konflikthaften Zeitlichkeiten, die ich aufzuschlüsseln versucht habe: Denn er findet nicht als Informationsverarbeitung statt, sondern ist eingestaltet in die Spielmechaniken und die Spieleraktivitäten.

So würde ich also sagen, dass die Dialektik der Schwärze ein Bewegungsgesetz bestimmt, das alle Spielmechaniken umfasst; es strukturiert die Aneignung der Welt von DARK SOULS in ihrer affektiven Gerichtetheit, wobei das Ineinander von Zuviel und Zuwenig als Abfolge dynamisch-konflikthafter Zeitlichkeiten ein Gefühl von ästhetischer Lebendigkeit hervorbringt, das alle Mühen des Kämpfens und Erkundens, alle Düsternis der Erzählung, alle Heillosigkeit der Verstrickung des Avatars in sich hineinzieht, umgestaltet und in der Spielerfahrung letztlich überschreitet. Aufgrund der Vielheit an Zeitlichkeiten, die es zu gestalten weiß, ist DARK SOULS also kurioserweise eines der lebhaftesten und, erfahrungsästhetisch gesprochen, buntesten Spiele überhaupt. Es lässt die Dunkelheit erstrahlen, bringt die Schwärze zum Leuchten.

Kompromissbildungen

Es mag sein, dass meine Antwort auf die Frage, was das rätselhafte Faszinosum von DARK SOULS ausmacht, unbefriedigend erscheint. Vielleicht ist sie zu formalistisch? Mithin ahistorisch und unpolitisch? Der Einwand scheint mir insofern berechtigt, als der Erfolg so merkwürdiger ästhetischer Gebilde, wie es die Spiele von Hidetaka Miyazaki sind – die sich zudem weder einem gegebenen Trend noch einer Mode anschließen, sondern einen Trend und eine Mode begründet haben⁹⁴ –, in der Tat nicht nur über intrinsische Qualitäten erklärt werden kann.

⁹⁴ Vgl. Rudolf Thomas Inderst/Pascal Wagner/Christof Zurschmitt: Einleitung. In: dies. (Hg.): Prepare to die! DEMON SOULS, DARK SOULS und BLOODBORNE. Glückstadt 2019, S. 7–13, hier: S. 7.

Ich will also zum Schluss einige Überlegungen anstellen, die versuchen, DARK SOULS auf die Geschichtlichkeit unserer Zeit zu beziehen.

In der Forschung ist dergleichen bereits unternommen worden. Die vorhandenen Ansätze zielen auf den Mehrspieler-Modus, was vielleicht nicht überrascht, da die Branche ja schon seit manchem Jahr darauf setzt, die Spielerinnen und Spieler online im bevorzugt martialischen Wettkampf gegeneinander antreten zu lassen; eine Entwicklung, die immer noch weiter sich verstärkt, was seinen Niederschlag im Raunen vom „Ende der Singleplayer-Spiele“ findet. Abgesehen davon ist es in der Tat eine sehr relevante Frage, welcher Art die virtuellen Gemeinschaften sind, die Spiele wie die bereits erwähnten Titel oder APEX LEGENDS (Respawn Entertainment, 2019) entstehen lassen – umfassen diese Gemeinschaften doch potenziell Millionen von Menschen, die den unterschiedlichsten sozialen und kulturellen Milieus entstammen und in allen Winkeln der Erde beheimatet sind. Man könnte also sagen, dass die großen Multiplayer-Titel vermittelt (ausgerechnet) der Simulation von kriegesischen Konflikten, von polygonalem Mord und Totschlag sowie digitaler Menschenjagd, vieles verbinden, was sonst getrennt bleibt.

Wie verhält es sich diesbezüglich in DARK SOULS? Tom van Nuenen bringt den Thrill der PvP-Kämpfe mit Foucaults Konzept des „Panopticon“ in Verbindung, das sich herleitet von Jeremy Benthams architektonischen Entwürfen für Gefängnisse, Fabriken und andere Anstalten, in denen die Überwachung vieler durch Einzelne auf der Tagesordnung steht. Somit ist das Panopticon:

the ultimate realization of the modern disciplinary institution and a metaphor for modern disciplinary societies and their inclination to observe and normalize. The Panopticon was specifically designed so that prisoners could never be sure whether they were being watched at any moment. This „unequal gaze“ – the constant possibility of observation – creates a consciousness of permanent visibility as a form of power, where no bars, chains, and heavy locks are necessary for domination any longer. Instead, inmates internalize the gaze and the institutional discourse that it represents and start to self-monitor their own behavior.⁹⁵

In van Nuenens Augen ist ein derartiges Blickregime in der ästhetischen Organisation der PvP-Kämpfe von DARK SOULS am Werk. Wobei hier das Spiel selbst, als „an abstracted procedural system“, an die Stelle der Gefängniswächter getreten sei; es sieht und überwacht die Spieler und bestimmt, wer gegen wen an-

⁹⁵ van Nuenen: Playing the Panopticon, S. 513–514. Vgl. Michel Foucault: Überwachen und Strafen. Die Geburt des Gefängnisses [1975]. Frankfurt a. M. 1992, S. 260: „Derjenige, welcher der Sichtbarkeit unterworfen ist und dies weiß, übernimmt die Zwangsmittel der Macht und spielt sie gegen sich selber aus; er internalisiert das Machtverhältnis, in welchem er gleichzeitig beide Rollen spielt; er wird zum Prinzip seiner eigenen Unterwerfung.“

zutreten hat,⁹⁶ etabliert also einen „post-Panoptic procedural gaze“.⁹⁷ Um den Genuss, den der Multiplayer-Modus von DARK SOULS verschafft, in Gänze zu verstehen, muss man Foucaults Ansatz, so van Nuenen, jedoch um Konzepte ergänzen, die darauf zielen, die Funktionsweise von Überwachungspolitiken in der „Cam era“ zu analysieren. Der Begriff ist den Schriften von Hille Koskela entnommen, die der allgegenwärtigen Selbstüberwachung, welcher sich unzählige Menschen mittels Smartphones, Webcams, Reality-TV und Social Media unterwerfen, durchaus emanzipatorische Aspekte abgewinnen kann: „People play a more active role in the production of images than ever before – and being seen, Koskela emphasizes, does not always mean being less powerful. [...] it is an empowered exhibitionism in which continuous visibility is met with enthusiasm.“⁹⁸

Man könnte also behaupten, dass DARK SOULS die Angst und die Anspannung, die daher rühren, sich im Panoptikon einem unsichtbaren Blick ausgesetzt zu wissen, mit dem lustvollen Exhibitionismus der „Cam era“ verbinde. So sieht es zumindest van Nuenen.

Er schreibt:

Although the Panopticon was thought up as an ultimate prison system that would keep the prisoner from committing any criminal offences, DARK SOULS is designed for me to do just the opposite – offending, occupying the other's domain. As a result, in later play sessions the fear I initially felt is replaced by cognitive dissonance. There is hesitance, as I do not know who I might be invading next. There is carefulness, as I know my own progress might be hindered by invasion at all times (and losing the battle will mean losing all of my acquired souls). Yet there is also eagerness to push onward, show off, and defeat others. There is excitement over the play of online visibility. DARK SOULS adopts the anxieties of the subject in the Panopticon while adding the playful enthusiasm from the post-Panoptic cam-era. Instead of becoming obedient, my incarceration through playing is set up specifically so that I may time and again prove myself in battle.⁹⁹

Wenn das zutrifft, dient der Mehrspieler-Modus von DARK SOULS einer Kompromissbildung. Sie gründet sich darin, jenes Unbehagen, das uns *netizens* angesichts der allseitig betriebenen und von uns mit Eifer geförderten Auslöschung eines idealiter unverfügbaren Persönlichkeitsbereichs befallen mag, zwar aufzugreifen, dann

⁹⁶ van Nuenen: Playing the Panopticon, S. 519.

⁹⁷ Vgl. van Nuenen: Playing the Panopticon, S. 522.

⁹⁸ van Nuenen: Playing the Panopticon, S. 514–515. Vgl. Hille Koskela: „Cam era“. The Contemporary Urban Panopticon. Surveillance and Society 1 (2003), H. 3 S. 292–313.

⁹⁹ van Nuenen: Playing the Panopticon, S. 520.

jedoch in eine lustvolle Selbstbehauptung zu transformieren.¹⁰⁰ Wir sind nicht in der Lage – so die Logik jener Umkehrung – das Überwachungsregime als solches zu bekämpfen (allerdings lässt es sich, was *DARK SOULS* anbelangt, buchstäblich ausschalten, indem man offline spielt); wohl aber können wir lernen, uns zu einem besonders effektiven Agenten des Regimes zu machen, dessen Souveränität sich darin erweist, dass er andere, weniger effektive Agenten in „a cathartic confrontation“ mit zunehmender Sicherheit ausschaltet.¹⁰¹

Noch einen Schritt weiter geht Elena Bertozzi. Sie untersucht, so der Untertitel ihres einschlägigen Essays, „Pleasures and Potentialities of Predation Play“, widmet sich mithin der Frage, wie die Gewaltausübung in Spielen zu bewerten sei, bei denen das Ziel ist, möglichst viele Gegner, seien sie von anderen Spielern oder vom Computer gesteuert, zu erschießen – beziehungsweise sich selbst nicht erschießen zu lassen. Dabei löst sie sich von der Frage nach Repräsentationsverhältnissen; es geht ihr also nicht darum, ob die Gewalt in den betreffenden Spielen etwa realistisch oder überzeichnet dargestellt ist. Stattdessen beharrt Bertozzi darauf, dass die Bewertung eines Spiels an die Analyse der Kernaktivitäten oder Ideologien geknüpft sein müsse, „that are encouraged, reinforced, and developed during gameplay“.¹⁰²

Was das bedeutet, erläutert sie am Beispiel eines Sports, der nicht unbedingt im Ruf steht, zur Verrohung der Menschheit beizutragen:

Consider what is being played in the game of tennis: the player's capacities to perceive objects flying through space, to intersect their trajectory with another object (the racket),

100 Man könnte in diesen Überlegungen eine Schrumpfform des Ansatzes von de Certeau erkennen, der in seiner Auseinandersetzung mit der brasilianischen Volkskultur schreibt: „Ganz allgemein gesagt, eine Umgangsweise mit aufgezwungenen Systemen führt zum Widerstand gegen das historische Gesetz eines tatsächlichen Zustandes und gegen seine dogmatische Legitimation. Die Benutzung einer von anderen geschaffenen Ordnung führt zu einer Neuaufteilung des Raumes in dieser Ordnung; sie schafft zumindest einen Spielraum für die Bewegungen von ungleichen Kräften und für utopische Bezugspunkte. [...] Tausend Arten und Weisen, das Spiel des Anderen, d. h. den von Anderen vorgegebenen Raum, zu spielen/zu vereiteln, sind charakteristisch für die subtile, beharrliche und widerstandsfähige Aktivität von Gruppen, die sich – da sie kein eigenes haben – im Netz der etablierten Kräfte und Vorstellungen zurechtfinden müssen. Man muß ‚mitmachen, indem man etwas damit macht‘. In diesen Kriegslisten gibt es so etwas wie die Kunst, einen Coup zu landen, gewissermaßen ein Vergnügen daran, die Regeln einer aufgezwungenen Umwelt auf den Kopf zu stellen. Eine taktische und fröhliche Fingerfertigkeit im Umgang mit einer Technik.“ Michel de Certeau: *Kunst des Handelns* [1980]. Berlin 1988, S. 59–60.

101 Vgl. van Nuenen: *Playing the Panopticon*, S. 523–524.

102 Elena Bertozzi: *The Feeling of Being Hunted. Pleasures and Potentialities of Predation Play*. In: *Games and Culture* 9 (2014), H. 6, S. 429–441, hier: S. 430.

and to successfully reverse the trajectory of the flying object to a location on the other side of the net that is difficult for the opponent to reach. The game requires and exercises specific kinds of physical competence and mental discipline and requires players to understand and analyze their opponents' behavior. Criticizing the game of tennis because it is a violent activity that encourages people to hit things very hard and with great precision would not make much sense even though it is true.¹⁰³

Diese Argumentation hat sicherlich etwas für sich. Wie aber verhält es sich in Hinblick auf die Gewalt in Videospielen?¹⁰⁴ Welche Ideologien werden in „predation games“ wie DARK SOULS eingeübt? Zunächst einmal geht es darum „the ability to survive in competitive, predatory environments“ zu trainieren.¹⁰⁵ Darüber hinaus halten derartige Spiele einige grundlegende machtpolitische Lektionen bereit: „Predation play makes power relations overt and malleable; those who engage in it learn the ways power shifts and how to acquire and maintain it.“¹⁰⁶ Wie genau geht das zu?

Bertozzi erläutert:

The core ideologies include the following: training the player to succeed in high-stakes competitive environments by increasing situational intelligence and strategic thinking, subjecting the player to objective assessments and the experience of failure, and requiring the player to engage with morally complex situations. Challenging predation games can make players savvier at assessing and calculating opportunities in given environments, more willing to face difficult challenges, and able to learn from failure rather than be crushed by it. Another important aspect of predation games is negotiating collaboration with others and accurately assessing their reliability and utility.¹⁰⁷

103 Bertozzi: *The Feeling of Being Hunted*, S. 430.

104 Im folgenden Kapitel werde ich mich ausführlich mit dieser Frage befassen.

105 Bertozzi: *The Feeling of Being Hunted*, S. 430. Übrigens ist die Trennlinie zwischen dem Genre der Shooter und den „predation games“ in Bertozzis Analyse sehr unscharf gezogen. Zu dieser Unschärfe gehört auch, dass die konkreten Spielmechaniken etwa von DARK SOULS wenig präzise beschrieben werden. Tatsächlich kann man den Eindruck bekommen, Bertozzi habe sich niemals selbst mit den Spielen beschäftigt, über die sie schreibt. Jedenfalls ist die folgende Aussage zu DARK SOULS schlicht falsch: „Players can play for long periods of time and make it almost all the way through the first of the game's seven levels (a minimum investment of 30–50 hr). If they die before the end, they lose everything and have to start over again from the beginning.“ Bertozzi: *The Feeling of Being Hunted*, S. 434.

106 Bertozzi: *The Feeling of Being Hunted*, S. 434.

107 Bertozzi: *The Feeling of Being Hunted*, S. 430–431. Man könnte meinen, dass der von Bertozzi angestellte Tennis-Vergleich ihre eigene Argumentation zumindest teilweise widerlegt: Müssen Spielerinnen und Spieler, die sich etwa mit einem Multiplayer Online-Shooter vergnügen, wirklich „morally complex situations“ konfrontieren, oder wird jeder Ansatz zu einer wie immer gearteten moralischen Situierung zunächst einmal völlig zugunsten der sportlichen (Team-)Erfahrung ausgeklammert?

Mir scheint, dass dieser Ansatz – den Bertozzi später sozial- und evolutionspsychologisch zu begründen sucht – zwei widerstreitende Bestrebungen zu vereinen sucht. Ihre Ausführungen lesen sich, als würde man ein Trainingscamp für neoliberale Überlebensstrategien betreten, wenn man „predation games“ spielt. Offenbar geht es darum, sich selbst in Hinblick auf Leistung und Effizienz zu optimieren, wozu natürlich auch gehört, das Nützlichkeits- und Bedrohungspotenzial seiner Mitmenschen zu taxieren, die in dieser Sichtweise eigentlich nur als Konkurrenten oder Steigbügelhalter in Betracht kommen. Andererseits möchte Bertozzi in der Raubtierschulung ein gewisses subversives oder aufrührerisches Potenzial erkennen. Immerhin lehren uns Spiele wie DARK SOULS, dass die Machtverhältnisse nicht vom Himmel gefallen, sondern vielmehr hausgemacht sind, sich also durchaus herausfordern und ändern lassen.

Vielleicht zeigen sich in der Widersprüchlichkeit von Bertozzis Ausführungen die Grenzen des auch von van Nuenen bemühten Desiderats „Empowerment“. In der Praxis läuft selbiges ja darauf hinaus, dass die vormals Unterdrückten den Platz der Unterdrücker einnehmen; das heißt, um in der Bildwelt der „predation games“ zu bleiben, sie rutschen in der Nahrungskette ein Stück weit nach oben, ohne dass sich an der grundsätzlichen Logik des Fressens und Gefressen-Werdens etwas ändern würde. Damit legen van Nuenen und Bertozzi, was immer ihre Absichten gewesen sein mögen, eine Aporie (oder, weniger technisch ausgedrückt, einen Schmerz und eine Verzweiflung) unserer Zeit offen. Auf einen Gewinner kommen zehntausend Verlierer. Jeder weiß das, und jeder lebt damit – solange er nicht selbst auf der falschen Seite der Zäune und Mauern sich wiederfindet.

Was heißt das nun bezogen auf DARK SOULS? Es lässt sich wohl nicht leugnen, dass ein agonaler, asymmetrischer Mehrspieler-Modus, wie ihn Miyazaki und seine Mitarbeiter entwickelt haben, ein Stück weit den allgegenwärtigen (Selbst-)Verwertungs- und Optimierungslogiken sich andient, mit denen uns der wildgewordene Kapitalismus unserer Tage (wenn es je einen anderen gab) rund um die Uhr traktiert. Mag sein, dass der PvP-Enthusiasmus der Spieleindustrie insgesamt eine Ursache in diesem Zusammenhang hat. Demgegenüber könnte man sagen – mit van Nuenen und vielleicht auch mit Bertozzi –, dass die Spielerinnen und Spieler in den Mehrspieler-Gefechten verschiedenster Art eine Möglichkeit finden, den unerträglichen Konkurrenz- und Leistungsdruck, welcher ihnen von einer unentrinnbaren Wirklichkeit auferlegt wird, spielend zu genießen und sich so ein wenig Luft zu verschaffen. Zumal es ja meist eine andere Seite gibt: das Miteinander, die wechselseitige Unterstützung im Meistern der Herausforderungen. Der Ritter Solaire of Astora, dem man recht früh in DARK SOULS begegnet, nennt das „jolly co-operation“. Er ist wohl

nicht zufällig der beste Freund des Spielers, der bei weitem beliebteste NPC und vielleicht sogar der wahre Held von Lordran.¹⁰⁸

Die Zeitlichkeit der Assemblage

In Hinblick auf Hidetaka Miyazakis Spiel scheint es mir allerdings angebracht, noch einen weiteren Aspekt zu bedenken. Meine bisherigen Ausführungen mögen verdeutlicht haben, dass DARK SOULS den Fantasy-Modus einer paradoxen Vollendung zuführt. Das gilt für ihre mythopoetische Neigung, Welten aus Geschichten zu bauen, die, wenn man sie ergründet, eine Ahnung neuer Geschichten preisgeben, sodass der Genuss eines potenziell unbegrenzten Abenteuer-raums lockt. DARK SOULS frustriert dieses Prinzip, und erfüllt es dabei zugleich (oder umgekehrt). Die Spielwelt ist von geheimnisvoller Rätselhaftigkeit, deutet eine Vielzahl ineinander verwobener Schicksale und Historien an, ohne je zu offenbaren, was *wirklich* geschehen ist, sodass man leicht das Gefühl bekommen kann, es sei unmöglich, die raumzeitlichen Tiefen von Lordran (oder Drangleic oder Lothric) auszuloten – ganz gleich, wie oft man das Spiel beendet. Es gilt desgleichen für den Umstand, dass die Welten der Fantasy stets einem Gesetz von Gut und Böse unterstehen. Hier erlaubt sich DARK SOULS eine besonders kühne Ausdeutung: Denn obgleich die Valenzen von Licht und Dunkelheit hier bis zur Heillosigkeit verdreht, verwirrt und vertauscht werden, lässt das Spiel doch stets erahnen, dass es Gut und Böse gibt, irgendwo, außerhalb der Reichweite und des Fassungsvermögens all der elenden Kreaturen, die das verfluchte Königreich durchstreifen. Das betrifft insbesondere die ästhetische Erfahrung der *kleinen Dinge*: Welcher Spieler wollte bestreiten, dass ein Leuchtfleur, durchaus in einem metaphysischen Sinn, *gut* ist? Darüber hinaus gilt es, vielleicht überraschend, auch für das affektpoetische Prinzip, das die Denkfigur der „Eukatastrophe“ in sich birgt. Tatsächlich besteht DARK SOULS aus einer Folge von unzähligen Eukatastrophen. Wie oft erscheint ein Boss bei der ersten Begegnung völlig unbesiegbar? Doch stets aufs Neue flackert Hoffnung

108 Keza MacDonald und Jason Killingsworth schreiben über ihn: „He gifts you the White Sign Soapstone in your earliest encounter, which allows you to summon the help of others beside him. He is the model of teamwork and persistence in the face of terrible odds. In this way he becomes a role model, quite literally DARK SOULS leading light.“ Keza MacDonald/Jason Killingsworth: Character-Building. Meet the Cast of DARK SOULS. In: dies.: (Hg.): You Died, S. 298–327, hier S. 302. Übrigens ist Solaire einer der wenigen Nichtspielercharaktere, die man tatsächlich vor einem bitteren Los bewahren kann.

auf, dass es anders sein könnte. Irgendwann schließlich fällt der Gegner, obgleich sich der Sieg gegen jede Wahrscheinlichkeit ereignet. Und ist nicht jede Abkürzung, jedes Leuchtfeuer, jedes überstandene Drangsal eine Eukatastrophe in diesem Spiel? Auf seltsame Art erfüllt sich dieses Prinzip sogar noch in der zyklischen Zeitlichkeit, welche die Welt von DARK SOULS gefangen hält: Denn obgleich das Ende des Spiels als solches wenig Anlass zur Hoffnung gibt, besteht die Eukatastrophe darin, dass der Avatar immer weiter macht, niemals aufgibt – vielleicht kein glücklicher, aber ein überaus hartnäckiger Sisypchos.

Wenn all das zutrifft, muss auch gelten, dass DARK SOULS die Sehnsucht nach dem ganz Anderen kennt. Denn dieses Gefühl lebt mehr als jedes andere im Herzen der Fantasy – haben wir es hier doch mit einem Genre zu tun, das sich den Traum von einer besseren Welt, sei er noch so naiv und kitschig, nicht austreiben lässt. Tatsächlich hoffe ich, gezeigt zu haben, dass DARK SOULS in vielerlei Hinsicht ein von Sehnsucht erfülltes Spiel ist.

Es gibt aber eine in das Spiel eingestaltete Figuration, über die ich bislang noch nicht gesprochen habe. Indessen erlaubt sie es, DARK SOULS in anderer Weise auf die Historizität unserer Gegenwart zu beziehen. Ich rede von der Assemblage. Im sogenannt posthumanistischen oder – vielleicht treffender – neomaterialistischen Feminismus¹⁰⁹ bezeichnet die Assemblage eine Ansammlung heterogener Entitäten und Materialien. Gemäß Anna Lowenhaupt Tsing verbinden sich in ihr Menschen, Tiere, Pflanzen, Maschinen und Dinge, wobei entscheidend ist, dass die Assemblage keinem hierarchischen Ordnungsprinzip folgt; sie strebt nicht danach all das Heterogene, was in ihr sich berührt, im Vollzug einer vorab festgelegten Logik stillzustellen.¹¹⁰ Im Gegenteil, laut Lowenhaupt Tsing sind Assemblagen stets produktiv und in ihrer Produktivität der unausgesetzten Wandlung verpflichtet: „assemblages don’t just gather life-ways; they make them.“¹¹¹ Was das konkret bedeutet, zeigt Lowenhaupt Tsing

109 Wie so oft, wenn eine Bewegung heraufbeschworen wird, widersetzen sich manche ihrer vorgeblichen Protagonistinnen und Protagonisten dem Etikett, das ihre Arbeit subsumieren soll. Während sich Rosi Braidotti affirmativ auf posthumanistische Konzepte bezieht und Anna Lowenhaupt Tsing die einschlägige Begrifflichkeit überhaupt nicht verwendet, grenzt sich Donna J. Haraway explizit vom Posthumanismus ab: „Companion species are relentlessly becoming-with. The category companion species helps me refuse human exceptionalism without invoking posthumanism.“ Donna J. Haraway: *Staying with the Trouble. On Making Kin in the Chthulucene*. Durham/London 2016, S. 13. Gemeinsam ist den genannten Denkerinnen, dass sie eine Vorherrschaft des Menschen, wie sie im „Phallogozentrismus“ präfiguriert ist, zu überwinden suchen.

110 Vgl. Anna Lowenhaupt Tsing: *The Mushroom at the End of the World. On the Possibility of Life in Capitalist Ruins*. Princeton/Oxford 2015, S. 23.

111 Lowenhaupt Tsing: *The Mushroom at the End of the World*, S. 23.

unter anderem am Beispiel des überaus wertvollen Matsutake-Pilzes, der in von Menschen abgeholzten und vergifteten Wäldern wächst und um den herum dynamische Biosphären sich herausbilden, in denen jedes einzelne Element alle anderen beeinflusst, woraus ungeahnte Wachstumspotenziale entstehen, die vielstimmigen, ungerichteten Rhythmen folgen: ‚a gathering that’s greater than the sum of its parts‘.¹¹² Hier verbinden sich Natur und Kultur, und auf den verschlungenen Pfaden von Kontamination und Kollaboration entwickelt sich Neues aus den Trümmern des Kapitalismus.

Lowenhaupt Tsing versteht die Assemblage jedoch nicht nur als faszinierendes Öko-Phänomen. Vielmehr soll sie Denkprinzipien stiften, die neue Betrachtungsweisen von politischen, ökonomischen und historischen Prozessen erlauben. Christine Lötscher beschreibt diesen Zusammenhang wie folgt:

Vor dem Hintergrund eines Kapitalismus, der elaborierte Techniken, oder eben Maschinen, entwickelt hat, um alles in Ressourcen zu verwandeln, ganz egal ob Mensch, Tier, Pflanze oder Ding, werden hier Denkansätze entwickelt, um dieser Kampf- und Verwertungslogik zu entkommen und eine andere Perspektive auf die Welt zu gewinnen. Lowenhaupt Tsing arbeitet heraus, wie der Kapitalismus, um in Maschinen, Unternehmen, Ideen, Menschen investieren zu können, alles von allem trennen – marxistisch gesagt: entfremden – muss. Denn wenn alles für sich allein steht, verschwinden die Verwicklungen lebendiger Materie aus dem Sichtfeld, das ganz darauf fixiert ist, die artifiziellen Grenzziehungen zu naturalisieren.¹¹³

Es geht also darum, den artifiziellen Grenzziehungen zu entraten, das heißt, ein Denken zu fördern, welches nicht an Dichotomien oder identitären Zuschreibungen orientiert ist, was etwa auch die ontologischen Trennlinien zwischen Mensch und Tier, Kultur und Natur beträfe. Die Implikationen eines solchen Projekts sind sehr weitreichend; tiefgreifende Veränderungen wären nötig, um selbst kleinere Schritte auf diesem Weg zu ermöglichen.

Fest steht, dass die Prinzipien eines Denkens der Assemblage für die Analyse ästhetischer Kompositionen produktiv sein können. Das wird an *DARK SOULS* deutlich. Wobei ich allerdings keine Revision meiner Thesen anstrebe; sie behalten, so meine ich, ihre Gültigkeit. Sogar die Dialektik der Schwärze als allgemeines Bewegungsgesetz bleibt bestehen – obgleich Lowenhaupt Tsing und Lötscher die Voraussetzungen des Badiouischen Ansatzes infrage stellen würden, da Kategorien wie Mangel und Exzess aus ihrer Sicht der dichotomischen Erstarrung verfallen sind. Was sich vor allem ändert, wenn Hidetaka Miyazakis Spiel durch das Prisma der Assemblage betrachtet wird,

¹¹² Vgl. Lowenhaupt Tsing: *The Mushroom at the End of the World*, S. 23.

¹¹³ Lötscher: *Die Alice-Maschine*.

ist der Blickwinkel. Die Assemblage erlaubt es, die Welt von DARK SOULS sozusagen mit neuen Augen zu betrachten. Dann fällt auf, dass hier zahllose Räume und Wesenheiten gestaltet sind, die sich durch mannigfaltige und überraschende Kombinationen von Menschlichem und Tierischem, Organischem und Anorganischem, Lebendem und Totem, Naturhaftem und Mechanischem auszeichnen. Vielleicht verspüren viele Spielerinnen und Spieler eine Sehnsucht danach, in einer solchen Welt zu verweilen, Teil von ihr zu sein. Dass dies nicht wirklich möglich ist, wäre eine Konsequenz des historischen Ortes, den DARK SOULS einnimmt: Das Spiel kann eine Welt, die artifizielle Grenzziehungen auflöst, zwar gestalten, nicht aber bewohnbar machen. Immer bleibt das Verhältnis des Avatars – und mithin der Spielerinnen und Spieler – zu ihr von Kampf, Leid und Sterben geprägt.

Doch aus Sicht der Assemblage lässt sich noch die zyklische Zeit des fortwährenden Vergehens und Entstehens anders versteht: weniger als höllische Ausweglosigkeit, denn als Sehnsucht, eingeborgen zu sein in eine Welt, wo nicht nur das Humane und Ahumane, nicht nur das Organische und Anorganische verschmelzen, sondern auch Tod und Leben ineinander übergehen, in dem Sinn, wie Rosi Braidotti fordert, Schluss zu machen mit der ‚Überbewertung des Todes‘: „Die letztendliche Subtraktion ist schließlich nur eine neue Phase in einem generativen Prozess.“¹¹⁴ Für die Spielerfahrung, die DARK SOULS ermöglicht, trifft das allemal zu. Immerhin erhält der Tod selbst hier die Signatur ästhetischer Lebendigkeit.

Ebenso kann man vor diesem Hintergrund die Obsession des Spiels mit den Insignien des Gothic – Ruinen, Nebel, Düsternis und allgegenwärtiger Verfall – einer Umdeutung unterziehen. Nicht als wohliges Schwelgen in überkommenen Kunstformen oder schlicht als Rückgriff auf atmosphärische Stereotypen muss man jene Obsession dann begreifen; vielmehr als Ausdruck des Bemühens, eine bestimmte Idee von Zeit zu gestalten, in der sich die unauflösliche Verbundenheit von Werden und Vergehen einschreibt. Mit John Ruskin, der den Gothic als eine Assemblage *avant la lettre* definiert,¹¹⁵ könnte man sagen: „Nothing that lives is, or can be, rigidly perfect; part of it is decaying, part nascent.“¹¹⁶

¹¹⁴ Rosi Braidotti: Politik der Affirmation. Berlin 2018, S. 40.

¹¹⁵ Lars Spuybroek hat bereits aufgezeigt, inwiefern Ruskins Gothic-Konzeption das digitale Denken präfiguriert. Vgl. Lars Spuybroek: The Sympathy of Things. Ruskin and the Ecology of Design. London 2016.

¹¹⁶ John Ruskin: The Nature of Gothic. In: ders.: The Works of John Ruskin. Vol. 10: The Stones of Venice. Volume II. London 1904, S. 203. Zitiert nach: <https://babel.hathitrust.org/cgi/pt?id=osu.32435018887133&view=1up&seq=7> [letzter Zugriff: 12.05.2020].

Oder um eine ebenso berühmte wie enigmatische Liedzeile Bob Dylans zu paraphrasieren: Wer DARK SOULS spielt, ist im selben Moment damit beschäftigt, geboren zu werden, und zu sterben.¹¹⁷

Möglicherweise wäre dies auch ein Hinweis darauf, wo jene „incredible power to create communities out of shared hardship“ herrührt,¹¹⁸ die für Keza MacDonald das Herz der Spielerfahrung von DARK SOULS bildet. Verbinden sich in ihr doch, wie MacDonald schreibt, die beiden gegenläufigen Gefühle „of being simultaneously entirely alone and part of a brethren of lone adventurers“.¹¹⁹ Hidetaka Miyazakis Trilogie erzeugt diese Gefühle, indem sie – aufgrund der unergründlichen Rätselhaftigkeit ihres Weltbaus ebenso wie ihres berüchtigten Schwierigkeitsgrades – eine potenziell unabschließbare Produktion von Paratexten anregt (in Gestalt von Foren, Wikis und YouTube-Videos), die wohl nahezu jeder Spieler früher oder später zu Rate ziehen wird, wodurch sich seine Mühen und seine Freuden mit den entsprechenden Erfahrungen buchstäblich zahlloser Fremder verbinden.

DARK SOULS stiftet derartige Verbindungen aber desgleichen im Spiel selbst, auch jenseits der Möglichkeiten zu PvP-Kämpfen und „jolly co-operation“; dies geschieht mithilfe einiger Mechaniken, die (zumindest im Online-Modus) die Spielerinnen und Spieler immer wieder daran erinnern, dass es andere gibt – wer weiß, wie viele? –, die gerade jetzt, in diesem Moment, durch dieselben Verliese streifen wie sie, mit denselben Gegnern ringen, dieselben Tode sterben, oder ebendies zu einer früheren Zeit, in einer unbestimmten Vergangenheit getan haben. Zum einen ist es möglich, Nachrichten für seine Mitspieler zu hinterlassen, ihnen Hinweise zu geben oder Warnungen auszusprechen (oder zu versuchen, andere mit einer betrügerischen Botschaft in eine Falle zu locken). Des Weiteren kann es geschehen, dass man bei seinem Tod einen Blutfleck hinterlässt, der Spieler, die späterhin an den Ort dieses Sterbens kommen, auf Wunsch ein gespenstisches *Replay* des eigenen Scheiterns sehen lässt – als eine sekundenlange Moritat über das Los, welches die Vorwitzigen und Tölpelhaften ereilt. Schließlich und vor allem sorgt DARK SOULS dafür, dass man immer wieder schattenhafter Präsenzen gewahr wird. Anfangs mag man sich wundern, was es

117 In Dylans Song „It’s Alright, Ma (I’m Only Bleeding)“ von dem Album *Bringing it all back home* (1965) heißt es: „Pointed threats, they bluff with scorn / Suicide remarks are torn / From the fool’s gold mouthpiece / The hollow horn plays wasted words / Proves to warn that he not busy being born / Is busy dying“.

118 MacDonald/Killingsworth: Prologue, S. 6.

119 MacDonald/Killingsworth: Prologue, S. 6.

mit diesen merkwürdigen Figuren, die scheinbar willkürlich erscheinen und wieder verschwinden, auf sich hat. Irgendwann jedoch begreift man, wie Daniel Vella schreibt,

that they are in fact other players, captured and re-presented in realtime as they engage in their own simultaneous playing of DARK SOULS wherever (and whoever) they might be in the world. The ghostly figures travel paths different to the ones the player takes; they wear armour and wield weapons the player might not yet have discovered; they deploy techniques the player might not yet have learnt, or even known were possible. In short, they shadow the player's own playing of DARK SOULS with an intimation of all the „paths not taken,“ revealing the vast space of possibility that is both hinted at and, simultaneously, closed off by the player's activation of a single playing-out of the game.¹²⁰

Nicht zuletzt dieses jähe Aufscheinen der unzähligen Pfade, die man hätte beschreiten können und vielleicht noch – bei einem zukünftigen Durchlauf des Spiels – beschreiten wird, rückt etwas in den Blick, das Vella als „ludic sublime“ bezeichnet. Aus seiner Sicht ließen sich beinahe alle ästhetischen Effekte, die ich auf den vorangegangenen Seiten zu beschreiben und zu erläutern versucht habe, als Einzelaspekte dieses „ludic sublime“ konzeptualisieren. Zielt es doch darauf, „to actively remind the player of the limits and the inadequacy of her perceptual opening onto the milieu of the gameworld, the computational systems underlying it, and the space of possibilities they structure“.¹²¹

Zweifellos mag sich jemandem, der DARK SOULS spielt – oder darüber zu schreiben versucht – der Eindruck aufdrängen, Miyazaki und seine Mitarbeiter hätten „an ineffable whole“ gestaltet, das die „necessarily limited perception“ einer jeden Spielerin, eines jeden Spielers ins Unendliche übersteigt.¹²² Aber diese unmögliche Unendlichkeit faltet sich zugleich wieder auf den Spieler zurück, in der vielfachen, ebenso gespentischen wie konkreten Präsenz anderer „lone adventurers“, aus welcher dann die virtuelle Bruderschaft entsteht, von der Keza MacDonald spricht.

So mag es angemessen sein, den vielen Zeitlichkeiten von DARK SOULS eine weitere hinzuzufügen: die Zeitlichkeit der Assemblage. Sie geht nicht auf in dem ebenso dynamischen wie spannungsreichen In- und Gegeneinander von vektorieller und zyklischer Zeit, das die Spielerfahrung in höchstem Maße prägt; jedenfalls dann nicht, wenn man die Idee der Assemblage tatsächlich zu ihrem Recht kommen lassen will. Aus einer Perspektive, wie sie etwa Lowenhaupt

¹²⁰ Daniel Vella: No Mastery Without Mystery. DARK SOULS and the Ludic Sublime. In: Game Studies 15 (2015), H. 1, <http://gamestudies.org/1501/articles/vella> [letzter Zugriff: 12.05.2020].

¹²¹ Vella: No Mastery Without Mystery.

¹²² Vgl. Vella: No Mastery Without Mystery.

Tsing und Lötscher zu entwickeln versuchen, ließe sich vielmehr behaupten, dass die verschiedenen Mechaniken, die in *DARK SOULS* dazu dienen, jenen zugleich gespenstischen und konkreten Kontakt zwischen anonymen Spielerinnen und Spielern zu stiften, ihrerseits eine gespenstisch-konkrete Präsenz am Horizont des Denkens erscheinen lassen. Man berührt sich, ohne einander nahezukommen, hilft sich, ohne einander zu kennen, tut dies in einer Art zufälliger Verbindlichkeit und erfährt dabei eine Gemeinschaft, die irgendwie zugleich höchst real und völlig fiktiv ist und sich in ephemerer Flüchtigkeit immer wieder aufs Neue bildet und auflöst.

Vielleicht erfüllt sich auch hierin eine Sehnsucht unserer Zeit.

5 Vom Zerstören und Befreunden: THE LAST GUARDIAN, PYRE, HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE

Lob des Serienkillers

Warum muss es immer Mord sein? Man wird ja kaum einen Krimi finden, der darauf verzichtet, mindestens einen mehr oder weniger Unschuldigen ums Leben zu bringen. Das ist keineswegs eine Selbstverständlichkeit. Denn es könnte, wie Peter von Matt anmerkt, „doch eigentlich genauso spannend sein, herauszufinden, wer ein Auto gestohlen hat oder in eine Konditorei eingebrochen ist“.¹ Doch von Matt weiß natürlich, dass die Vorstellung, einer der ebenso brillanten wie zerquälten Kommissare, die in Skandinavien, Großbritannien, Frankreich, Deutschland oder auch der Schweiz offenbar zu Hunderten anzutreffen sind, würde sich wegen der Ersparnisse eines Tortenbäckers die Nächte um die Ohren schlagen – dass eine derartige Vorstellung den versierten Krimikenner eher zum Schmunzeln anregt. Nein, das Mordopfer, gerne auch im Plural, ist der *raison d'être* dieses Genres.

Was erneut die Frage aufwirft: Warum ist das so? Wenn von Matt recht hat, geht es weniger um das Blutige und Gewaltsame der Tat. Nicht „die menschliche Grausamkeit“ als solche steht in Rede, sondern: „Die menschliche Schuld. Und ihre Sühne.“² Folglich gehört zweierlei zum Krimigenuss: der Mord und die Bestrafung des Mörders. Beides ist unabdingbar. Denn das Genre folgt einer affekt-poetischen Bewegung, welche die Tat mit ihrer Vergeltung zusammenschließt. Der Krimi sorgt dafür, dass wir, wie von Matt schreibt, „das Böse erleben“, doch dabei darf es nicht bleiben; „das eigentümliche Gefühl der Zufriedenheit“, das uns der Krimi verschafft, muss vielmehr am Bösen sein Maß nehmen, um die entsprechende Strafe ins Werk zu setzen:

Je größer die Schuld war, umso tiefer die Genugtuung. Genau deshalb braucht es den Mord, genau deshalb reicht ein Fahrraddiebstahl nicht aus und auch ein erschossener Hund nicht. Der Mord an einem Menschen ist für das spontane Empfinden das Verbrechen schlechthin; dessen angemessene Bestrafung erleben wir daher als Konsolidierung unseres immer gefährdeten Grundvertrauens in die Weltordnung. Wir fühlen uns wieder ein bisschen besser zuhause auf dem Erdboden.³

¹ Peter von Matt: Skizze zum Kriminalroman. Am Beispiel von Hansjörg Schneiders Tod einer Ärztin. In: ders.: Das Kalb vor der Gotthardpost. Zur Literatur und Politik der Schweiz. München 2012, S. 340–344, hier: S. 340.

² von Matt: Skizze zum Kriminalroman, S. 341.

³ von Matt: Skizze zum Kriminalroman, S. 341.

Man könnte vielleicht noch einen Schritt weitergehen und sagen: Wer einen Krimi liest, erhofft sich eine Art Wiedergutmachung. Wir halten uns schadlos an den fiktiven Tätern, da wir wissen, dass die Sache in der Wirklichkeit allzu oft anders abläuft. Sicher, das Böse verlangt nach Strafe, im Leben wie in der Kunst, nur dass es das Leben weit weniger eilig hat, jenem Verlangen nach Gerechtigkeit zu genügen. Und abgesehen davon sind die meisten Mörder, die in unseren Städten und Dörfern ihr Unwesen treiben, ja gerade keine psychopathischen Serienkiller oder Genies des Verbrechens, sondern – arme Teufel.

Umgekehrt mag das der Grund dafür sein, warum der populäre Krimi schon seit längerem nicht mehr mit jenen gewöhnlichen Mördern auskommt, sondern eben den psychopathischen Serienkiller braucht. Hier findet eine merkwürdige Verschiebung statt. Es ist, als würden uns die immer bizarrereren, elaborierteren und überaus blutrünstigen Methoden des Serienkillers in ihrer Zurschaustellung einer sehr handfesten Form des Bösen irgendwie auch beruhigen. Immerhin kann man einen durchgeknallten Mörder verhaften oder nötigenfalls erschießen.

Sehr viel schwerer tut man sich damit, ein Wirtschaftssystem vor Gericht zu stellen, das offenbar nicht auskommt ohne Kriege, Ausbeutung, Waffenexporte, Umweltzerstörung und künstlich erzeugte Hungersnöte – und das dabei einen winzigen Teil der Menschheit in einer Weise immer reicher und mächtiger macht, dass man leicht zu dem Schluss kommen könnte, die naturrechtliche Verfasstheit unserer Spezies ziele in Wahrheit auf die Entlohnung des Verbrechens, und im Streben nach Anstand offenbare sich allein die mangelnde Tauglichkeit zu einem Erfolg, der nicht nur sprichwörtlich über Leichen geht.⁴

Nun gehört eine Portion Kapitalismuskritik fast ebenso obligatorisch zum zeitgenössischen Krimi wie die Zeugenbefragung oder das verkrachte Privatleben der Ermittler. Aber möglicherweise wird das Paradoxon, das die genannte Verschiebung begründet, gerade durch diese, mitunter ja durchaus ernstzunehmende, politische Ambition des Genres vervollständigt. Die Missstände, in deren Schilderung sich die Krimis ergehen – von Armut und häuslicher Gewalt bis hin zu Menschenhandel und High-Society-Korruption –, sind unlegbar

⁴ Luc Boltanski vertritt in diesem Zusammenhang die These, dass der Krimi eine Störung der Realität selbst inszeniert. Das Insistieren auf der Untersuchung sieht er als eine der äußerlich sichtbaren Formen, „die eine allgemeinere und tiefere Störung annimmt, deren Gegenstand die Realität selbst ist. Einerseits hat sich die Realität zweifellos niemals als so organisiert, robust und dadurch so vorhersehbar dargestellt wie in den modernen westlichen Gesellschaften. Aber andererseits, und zwar vielleicht aus denselben Gründen, tritt ihre Fragilität oder das, was man dafür hält, in den Vordergrund und scheint eine noch nie dagewesene Verunsicherung hervorzurufen.“ Luc Boltanski: Rätsel und Komplote. Kriminalliteratur, Paranoia, moderne Gesellschaft. Berlin 2015, S. 46.

real. Je nachdem, welche Stellung man selbst in der Welt einnimmt, mag die Realität, der sie zugehören, aufdringlich und störend, letztlich jedoch harmlos sich anfühlen, ähnlich wie das Stück Hundekot an der Schuhsohle; oder aber sie gleicht einem wuchernden Tumor im eigenen Schädel. Davon unabhängig legitimiert der Wirklichkeitsstatus jener sozialen und politischen Schrecken das nahezu Fantastische der Killerfigur.

Im Gegenzug verwandelt das Übersteigerte in der wahnhaften Grausamkeit des Serienmörders die ganz gewöhnliche Menschen- und Lebensfeindlichkeit einer Gesellschaft, die, bis zu einem gewissen Grad losgelöst vom individuellen Wollen und Streben, bereit scheint, alles der Profitmaximierung unterzuordnen. Wer war zuerst da, das Huhn oder das Ei? Der Krimi sorgt dafür, dass mitunter noch die Leiden der alleinerziehenden Mutter, die sich mit diversen Dreckjobs über die Runden quält, ihren Kindern dennoch kaum das Nötigste bieten kann und obendrein von einem machistischen Geliebten verprügelt wird, als Emanation der Boshaftigkeit des Serienkillers erscheinen. Oder er projiziert ein Kontinuum zwischen den Übeln verschiedener Größenordnung, die ihre Wurzel zwar in derselben politischen, sozialen und ökonomischen Misere haben mögen, in dem psychopathischen Mörder aber ihre Personifikation finden. So oder so macht dieses Genre noch die Ohnmacht angesichts einer aus den Fugen geratenen Welt genussfähig,⁵ indem es sie, vermittels der Exzessivität des Killers, seiner Methodik und seiner Motive, zum Teil eines epischen Kampfes zwischen Gut und Böse erhebt, aus dem die Helden zwar nicht als Sieger hervorgehen können, den sie aber ebenso wenig verlieren, da sie ja zumindest diesen einen, gerade in seiner singulären Grausamkeit exemplarischen Vertreter der Gegenseite zur Strecke bringen.

Ist die „menschliche Grausamkeit“ also von zweitrangiger Bedeutung in dem Drama von Schuld und Sühne, welches der Krimi inszeniert? Vielleicht hat von Matt mit dieser Behauptung zugleich recht und unrecht, in dem Sinn, dass vor dem Hintergrund des allgemeinen Zustands der Welt noch der gewöhnliche Mord wie ein Fahrraddiebstahl oder ein Einbruch in die Konditorei anmutet. Um jene Erschütterung des Weltgefühls zu erzeugen, auf deren Grundlage sich die Wiederherstellung eines wie immer fragilen Vertrauens vollziehen kann, braucht der Krimi schon ein bisschen mehr. Und dieses Mehr besteht eben oft genug in den bizarren Folter- und Mordpraktiken sowie der nicht minder bizarren Psychologie des Serienkillers.

⁵ Der – durchaus abstrakt-philosophische – Genuss des Krimilesens oder -schauens besteht unter anderem auch darin, zu erfahren, wie die Textur einer vernünftig verfassten Realität sich auflöst. Vgl. Christine Lötscher: Der Abgrund im Alltag. Der Regionalkrimi als Genre der Globalisierung. Unveröffentlichtes Vortragsmanuskript, 2018, S. 1–2.

Die Hartnäckigkeit, mit der das Genre in stets denselben Abgrund starrt,⁶ mag im Einzelfall viel mit künstlerischer Faulheit oder Gedankenarmut zu tun haben. Dessen ungeachtet lässt sich das existenzialistische Pathos des Krimis – zumindest, was die Gegenwart betrifft – kaum denken ohne die Kübel von Blut, die gemarterten Körper und die nach und nach sich aufreihenden Leichen, die der Fleiß des psychopathischen Mörders bereitstellt.

Hier offenbart sich eine überraschende Verwandtschaft zwischen dem Krimi und einem Genre, das, hinsichtlich des Verhältnisses zur sozialen Wirklichkeit eher als sein Antipode erscheint. Die Rede ist natürlich von der Fantasy.

Eine kleine Fantasy?

Beginnen wir mit folgender Behauptung: Was dem Krimi der Mord, ist der Fantasy der Kampf.

Ganz offensichtlich kommt dieses Genre kaum je aus ohne Waffengeklirr. Das reicht vom Zweikampf über das Scharmützel bis hin zur Schlacht. Schwerter, Säbel, Dolche, Äxte und Beile, Kriegshämmer und Streitkolben, Lanzen und Speere sind wohl die beliebtesten unter den archaischen Mordwerkzeugen, die zum Einsatz kommen, wenn Mann gegen Mann steht (seltener: Frau gegen Mann; noch seltener: Frau gegen Frau). Dafür, dass sich die Leute auch aus der Ferne umbringen können, sorgen etwa Schleudern, Bögen und Armbruste; nicht zu vergessen Magie, deren Wirkung mitunter jener von Flammenwerfern oder Giftbomben ähnelt. Den wüsten Mitteln entspricht eine Sprache, die sich bei der Darstellung des Gemetzels nicht unbedingt in Diskretion übt. Seit den Anfängen der Fantasy als populäres Genre ist das so. Beispielsweise triefen die Erzählungen des *Conan*-Erfinders Robert E. Howard, auf den ich im folgenden Kapitel zu sprechen komme, regelrecht vor Blut und Hirnmasse. Freilich geht es nicht überall so rabiat zu wie bei Howard. Doch selbst die Fantasy, die sich ausdrücklich an junge Menschen richtet, ist voller tödlicher Auseinandersetzungen.

⁶ Ich vermute, dass sich nichts Wesentliches an dieser poetischen Logik ändert, wenn an die Stelle des Serienkillers ein bis ins Mark verdorbener Politiker oder Wirtschaftsboss tritt. In solchen Fällen wird vielleicht das Systemische stärker betont als das Individuelle, und es sind keine Kindheitstraumata, keine aberwitzigen moralischen, religiösen oder politischen Vorstellungen, sondern der unbedingten Anhäufung von Geld und Macht dienende Geschäftspraktiken, welche die grausigen Morde herbeiführen. Bei dieser Spielart des Krimis werden die Morde selbst wohl auch eher von Handlangern ausgeführt, denen es freilich nicht an psychopathischer Verve gebricht. In jedem Fall kann man sagen, dass der Krimi die affektpoetische Dialektik von Erschütterung und partieller Wiederherstellung des Weltvertrauens auch dann ins Werk setzt, wenn er sein Böses nicht in der Gestalt eines prototypischen Serienkillers sucht.

zungen und brutaler Kämpfe – und kulminiert gerne in gewaltigen Schlachten, die Reiche, Völker und Zeitenläufe erschüttern.

Wie beim Krimi stellt sich auch hier die Frage: Warum muss das sein?

Wenn eine fantastische Welt sorgfältig gebaut ist und in ihrer räumlichen wie zeitlichen Entfaltung jenen Zauber von Ahnung und Geheimnis spürbar macht, auf dessen Realisierung die Genrepoetik wesentlich abzielt – reicht das nicht? Könnte man, wenn dies gegeben ist, nicht genügend Spannung und Aufregung in kleineren und zudem friedfertigeren Geschichten finden – dem Fantasy-Äquivalent zum Fahrraddiebstahl oder dem Einbruch in die Konditorei, sozusagen?

Tatsächlich kann man sich das schön vorstellen. Wir hätten es dann zu tun mit Bauern, Fischern und Jägern, reisenden Händlern und verarmten Adeligen, die einfach nur versuchen, ein anständiges Dasein zu führen und mit ihren gewöhnlichen Sorgen, Nöten, Freuden und Abenteuerchen vollauf beschäftigt sind. Die entsprechenden Geschichten würden sich vielleicht wirklich um den Diebstahl von ein paar Säcken Getreide drehen; oder um einen Schatz, der im benachbarten Wald versteckt sein soll; oder um heikle Liebschaften; oder um einen Geist, der keine Ruhe findet, solange ein bestimmtes Unglück nicht aus der Welt geschafft ist. Sie wären verwurzelt in einer alltäglichen Sozietät, deren Darstellung *grosso modo* den Gesetzen des literarischen Realismus verpflichtet ist; zugleich würden sie sich freimütig bei den Reichtümern der Fantastik bedienen und gerne auch auf Gestalten und Vorkommnisse, Handlungsfigurationen und ästhetische Modalitäten zurückgreifen, die in der romantischen Tradition der Neudichtung (angeblich) alter Märchen, Sagen oder Chroniken vorgebildet sind. Und was den Kampf betrifft: Eine solche Geschichte würde wohl mit der gelegentlichen, freundschaftlichen Kneipenschlägerei auskommen; im Extremfall müssten sich die Helden den Knüppeln von Wegelagerern oder Strauchdieben erwehren.

Wer nach Vorbildern für eine solche *kleine* Fantasy sucht,⁷ könnte bei gewissen Autoren des 19. Jahrhunderts fündig werden, deren Erzählungen zwar nicht in einer Sekundärwelt angesiedelt sind, die vermeintlich gewohnte Wirklichkeit

7 Nicht zufällig klingt hier das von Deleuze und Guattari an der Person und am Werk Kafkas entwickelte Konzept einer „kleinen Literatur“ an. Bezogen auf die Fantasy würde es vielleicht bedeuten, nicht nur die Mythologeme und Stereotype des Genres – die sich eben um Kampf, Krieg, Heldentum und Welttrettung drehen –, sondern auch die ihnen korrespondierende Sprache zu dekonstruieren. Wirklich wissen kann man das freilich nicht, da es nun mal kein Werk gibt, an dem sich eine kleine Fantasy exemplifizieren ließe. Allgemein scheint mir aber, dass die Fantasy nicht das ungeeigneteste Genre für die Herausbildung einer kleinen Literatur ist – ihr Hang, eigene Sprachen, Historien, Religionen, Völker und Geografien zu entwickeln, zeigt ja schon, dass ihr recht eigentlich die ganze Welt eine Fremdsprache ist. Vgl. Gilles Deleuze/Félix Guattari: Kafka. Für eine kleine Literatur [1975]. Frankfurt a. M. 1976.

aber – ohne dabei die Alltäglichkeit preiszugeben – auf eine Weise fantastisch aufladen, dass der Unterscheid verwischt. Man denke beispielsweise an das Frühwerk von Nikolai Gogol, seine *Abende auf dem Weiler bei Dikanka* (1831/32), oder Jeremias Gotthelfs verwegene, um nicht zu sagen wilde, wüste⁸, Erzählungen, etwa *Die schwarze Spinne* (1842) oder *Kurt von Koppingen* (1844/50); wobei in letzterer freilich gekämpft wird, dass die Schwarte kracht.

Auch bei Autoren, deren Werke der Unterhaltungsliteratur zugerechnet werden und mithin im heute geläufigen Sinne als Genreprodukte gelten, gibt es derartige Ansätze. Und zwar mitunter an Orten, wo man es nicht unbedingt erwarten würde, so in den Romanen Ulrich Kiesows, die in der maßgeblich von ihm entwickelten Welt des Rollenspiels *Das Schwarze Auge* spielen, namentlich *Der Scharlatan* (1996) und *Das zerbrochene Rad* (1997), oder im dritten Band der *Rigante-Tetralogie* von David Gemmell, *Ravenheart* (2001),⁹ der ganz offensichtlich an Walter Scott sein Maß nimmt, wobei der schottische Nationaldichter zweifelsfrei ebenfalls einen Platz in der Ahnengalerie jener kleinen Fantasy fände. Des Weiteren will ich Robin Hobb erwähnen – eine Autorin, deren Werk immer wieder den Eindruck erweckt, sie würde am liebsten ganze Buchreihen mit kleiner Fantasy füllen. Vor allem bei der Lektüre ihrer *Liveship-Trader-Trilogie*¹⁰ ist es, als würde sich die Erzählung selbst dagegenstemmen, von den wundervollen Beschreibungen des Alltagslebens in der Küstenstadt Bingtown und auf den Schiffen der Familie Vestrit abzukommen, um stattdessen den Plot-Mechaniken von Intrige, Machtkampf und Bürgerkrieg das Wort zu reden. Nicht zuletzt sollte Patrick Rothfuss in diesem Zusammenhang genannt werden; schließlich hat er den weltweiten Erfolg der ersten zwei Bände seiner *Kingkiller Chronicle*, *The Name of the Wind* (2007) und *The Wise Man's Fear* (2011), tatsächlich genutzt, um sich mit der Novelle *The Slow Regard of Silent Things* (2014) an kleiner Fantasy zu versuchen.¹¹ Ein Werk, womit er daran erinnert, dass Fantasy auch

8 Peter von Matt hat eine Auswahl der einschlägigen Arbeiten Gotthelfs unter diesem Titel versammelt. Vgl. Jeremias Gotthelf: *Wilde, wüste Geschichten*, hg. von Peter von Matt. München 2012.

9 Die übrigen drei Titel der Reihe – *Sword in the Storm* (1999), *Midnight Falcon* (2000) und *Stormrider* (2002) – sind zwar in der gleichen Welt angesiedelt, folgen aber (bedauerlicherweise, würde ich sagen) einer anderen Poetik.

10 Bestehend aus den Bänden *Ship of Magic* (1998), *The Mad Ship* (1998) und *Ship of Destiny* (2000).

11 Die *Kingkiller Chronicle* selbst ist bis auf Weiteres unvollendet. Einstweilen lässt sich sagen, dass sie nicht nur, was die Verkaufszahlen, sondern auch, was ihre Machart betrifft, eine Sonderstellung einnimmt. Rothfuss schwelgt hier in einer poetisch ausgemalten Alltäglichkeit, die mitunter an Dickens gemahnt, strebt aber andererseits nach einer Fantasy, wie sie gewaltiger nicht sein könnte: Sein Protagonist Kvothe ist der größte Held, der größte Kämpfer, der größte

dies sein kann und vielleicht sein sollte: eine Sprache, die die Magie der Sekundärwelt in sich selbst trägt und dort, im Rhythmus der Worte, zum Klängen bringt.

Allein die Ansätze sind eben – Ansätze. Früher oder später übernimmt für gewöhnlich (nicht allerdings bei Rothfuss' Novelle) die große Fantasy das Ruder, und mit ihr die Logik der martialischen Auseinandersetzung, des Kampfes auf Leben und Tod, der epochalen Konflikte. Im Sinne eines durchgeführten poetologischen Prinzips findet man die kleine Fantasy am ehesten in sogenannten Kinderbüchern – hier denke ich etwa an Tove Janssons Geschichten um die *Mumin-Trolle* (1945–1970), Otfried Preußlers *Krabat* (1971) oder Astrid Lindgrens *Ronja Rövardotter* (1981) – oder bei avantgardistischen Genreautoren, deren kommerzieller Erfolg sich umgekehrt proportional zu ihrer Experimentierfreude verhält. Als Beispiele seien J. M. McDermotts *Dogsland*-Trilogie;¹² oder die Romane von Sofia Samatar genannt.¹³ Nicht zufällig wird diese Autorin mit Ursula K. Le Guin verglichen, von der ebenfalls noch zu reden sein wird. Aber, wie gesagt, die Fantasy, die Verlage gerne verlegen, Leser gerne lesen und (die meisten) Autoren gerne schreiben, ist von anderem Schlag.

Zum Teil mag das in der Funktionsweise des Literaturbetriebs begründet sein. Fantasy ist nun mal ein Genre, das mit dem Eselshut in der Ecke des Klassenzimmers sitzt. Und das heißt eben auch, dass es keinen nennenswerten Diskurs gibt, der Verlage, Leser oder Autoren ermutigen würde, das ungenutzte Potenzial des Genres zu erkunden; und der überdies den Raum schaffen würde, die Produkte dieses Bemühens zu würdigen.¹⁴

Doch wahrscheinlich greift es zu kurz, die tendenzielle Einsinnigkeit der Fantasy mit bourdieuschen Kategorien zu begründen; obgleich ihre Lage sicher nicht zufällig der des Arbeiterkindes in einer Schulklasse voller Akademiker-Sprösslinge

Magier und der größte Barde seines Zeitalters und als solcher für ein kataklysmisches Unglück verantwortlich – was es mit diesem Unglück und Kvothes Schuld auf sich hat, lässt sich am Ende des zweiten Bandes freilich nur erahnen. Jedoch steht zu befürchten, dass Rothfuss einer jener Fantasy-Autoren werden könnte, denen, wie Robert Jordan oder möglicherweise George R. R. Martin, das Große allzu groß geraten ist.

12 Bestehend aus den Bänden *Never Knew Another* (2011), *When We Were Executioners* (2012) und *We Leave Together* (2014).

13 *A Stranger in Olondria* (2013) und *The Winged Histories* (2016).

14 Mit dieser Einschätzung will ich keineswegs die Arbeit der zahlreichen Bloggerinnen und Blogger schmähen, die regelmäßig die Neuerscheinungen der Fantasy rezensieren. Aber abgesehen davon, dass die meisten Blogs vorwiegend von den Verfassern anderer Blogs gelesen werden, müsste ein Diskurs, der die Stellung der Fantasy effektiv hinterfragt, auf der Grundlage einer überzeugenden literarischen Programmatik erfolgen; und Blogs sind wohl kaum der Ort, eine solche zu entwickeln oder zu diskutieren.

ähnelt. Dessen ungeachtet muss man einräumen, dass der martialische Furor der Fantasy maßgeblich in ihrer Poetik begründet ist. Das Genre strebt ja nicht nur nach dem Zauber, der in der Auffaltung einer Welt zahlloser Geschichten – erzählter und unerzählter – zur Geltung kommt. Es will zudem das Pathos der gefallenen Welt, welches es erlaubt, mit metaphysischer Entschiedenheit die Konfrontation zwischen Gut und Böse zu gestalten. Und eben eine Entscheidung herauszufordern, nicht nur von den handelnden Figuren, sondern auch von den Leserinnen und Lesern (beziehungsweise den Spielern und Zuschauerinnen). Kurz gesagt verlangt die Fantasy, dass wir selbst, in der ästhetischen Erfahrung, Position beziehen, eine Haltung einnehmen, nicht einfach nebendran stehen, sondern uns als Teil des geschilderten Konflikts begreifen.

Die Notwendigkeit von Kampf und Krieg

Ich habe all das bereits zu Anfang der vorliegenden Studie ausgeführt. Das knappe Resümee soll dabei helfen, zu begreifen, warum sich in nahezu aller Fantasy irgendwann jene Bewegung vollzieht, die dafür sorgt, dass an die Stelle der kleinen Geschichten und des alltäglichen Lebens der Kampf tritt.

Das ist buchstäblich zu verstehen. Soweit ich sehe, gleichen sich die Fantasy-Epen von Tolkien bis Martin darin, dass eine gelungene Alltäglichkeit, in der Shire oder bei den Starks, zwar durchaus liebevoll ausgemalt wird, dies aber nicht zuletzt mit dem Ziel geschieht, den Leserinnen und Lesern die Grauen des Krieges, die Verheerungen jener Alltäglichkeit, späterhin umso eindrücklicher vor Augen zu stellen. In Hinblick auf die grundlegenden Strebungen der Genre-Poetik ist das durchaus verständlich. Denn die Fantasy braucht das Verlorene, um sowohl ihre Melancholie als auch ihre Idee von Heroismus wirkungsvoll zu entfalten. Dem metaphysischen Sturz des Weltalters entspricht hierbei das persönliche Unglück der Heldinnen und Helden, die im Lauf der Geschichte auf die eine oder andere Weise um ihre Heimat gebracht werden, oder diese verlassen müssen, wenn sie ihre Queste antreten. Freilich muss die verlorene Heimat kein Ort sein; es kann sich auch um die Kindheit, eine Erinnerung, oder die liebevolle Geborgenheit in einer Gemeinschaft handeln ... was häufig auf dasselbe hinausläuft.

Wichtig ist nicht so sehr, wie das im Einzelnen geschieht, sondern welches Gefühl auf diese Weise erzeugt werden soll: Ein innerer Raum der Wehmut, des Schmerzes und des Abschieds öffnet sich, und was da an Leidvollem ist, dient in der Folge dazu, die Größe der heroischen Tat erfahrbar zu machen. Aber zugleich eine letzte Vergeblichkeit, die darin besteht, dass es etwas gibt, das, einmal verloren, durch keinen Heldenmut wiederhergestellt werden kann.

Vor diesem Hintergrund wird deutlich, dass die eingangs aufgestellte These einer Zuspitzung bedarf. Was dem Krimi der Mord, ist der Fantasy der Krieg – so muss es eigentlich heißen. Denn der Kampf als solcher, wie blutig und grausam er sein mag, genügt dem Genre nicht, solange ein soziales Gefüge bestehen bleibt, das von dem Konflikt zwar möglicherweise erschüttert, nicht jedoch zerstört oder beseitigt wird. Der Krieg hingegen treibt das Verhängnis der gefallenen Welt zum Äußersten. Er bezeichnet einen Zustand, in dem rohe Brutalität an die Stelle aller moralischen und ethischen Verbindlichkeit tritt. Somit geht es weniger um den Krieg als, wie Clausewitz schreibt, „bloße Fortsetzung der Politik mit andern Mitteln“¹⁵; sondern um die Schrecknisse der entfesselten, triumphierenden und ubiquitären Gewalt, die eben keinen Alltag, keine freie Entfaltung der Lebensmöglichkeiten mehr zulässt. Darum kann der Krieg in der Fantasy etwas sein, das sich zwischen Nationen, Reichen oder Mächten abspielt, aber auch etwas, das sich als allgemeines Weltgesetz realisiert. Denn diesem Genre ist es eben vor allem um die poetologische Funktion des Krieges zu tun: Sie besteht darin, Räume zu eröffnen, innerhalb derer sich der Fall des Menschen vollziehen kann, hinab in die tiefste Teufelei – gleichfalls jedoch der Aufstieg zu den Höhen eines selbstlosen Opfers, das um Willen der Liebe oder der Gerechtigkeit geschieht. Es geht hier um Handlungsfigurationen, die in der Fantasy immer auch Hobbits, Elben, Zwerge und andere Nicht-Menschen in ihre Pathetik hineinnehmen können; und in diesen Nicht-Menschen nicht selten gar ein Ideal der Menschlichkeit gestalten. Das ist, wie wir sehen werden, mehr als nur ein Notabene.

Wo der Krimi nach der Erschütterung und partiellen Wiederherstellung des Weltvertrauens strebt, zielt die Fantasy somit auf die Gestaltung der unhintergehbaren Wahrheit von Gut und Böse, und zwar in einer Weise, dass sich die Leserinnen und Leser als Teil des Konflikts beider Prinzipien empfinden.

Vorhin sagte ich, angesichts des Zustands der heutigen Welt benötige der Krimi mehr als einen gewöhnlichen Mord, um sein affektpoetisches Ziel zu

¹⁵ Es lohnt sich, die entsprechende Passage ausführlich zu zitieren: „Der Krieg ist eine bloße Fortsetzung der Politik mit andern Mitteln. So sehen wir also, daß der Krieg nicht bloß ein politischer Akt, sondern ein wahres politisches Instrument ist, eine Fortsetzung des politischen Verkehrs, ein Durchführen desselben mit andern Mitteln. Was dem Kriege nun doch eigentümlich bleibt, bezieht sich bloß auf die eigentümliche Natur seiner Mittel. Daß die Richtungen und Absichten der Politik mit diesen Mitteln nicht in Widerspruch treten, das kann die Kriegskunst im allgemeinen und der Feldherr in jedem einzelnen Fall fordern, und dieser Anspruch ist wahrlich nicht gering; aber wie stark er auch in einzelnen Fällen auf die politischen Absichten zurückwirkt, so muß dies doch immer nur als eine Modifikation derselben gedacht werden; denn die politische Absicht ist der Zweck, der Krieg ist das Mittel, und niemals kann das Mittel ohne den Zweck gedacht werden.“ Carl von Clausewitz: Vom Kriege. Erfstadt 2003 [1832–1834], S. 21.

erreichen. Diese Behauptung muss nun ebenfalls korrigiert werden. Denn es geht nicht um den objektiven Zustand der äußeren Welt. Sondern um den wahrgenommenen Zustand dieser Welt, der in den Gesetzmäßigkeiten ihrer künstlerischen Nachgestaltung sich niederschlägt. Und wie man die Welt wahrnimmt, hängt wiederum in hohem Maße davon ab, ob man Gegenkräfte auszumachen vermag, die der allseitigen Zerstörung, Ausbeutung und Korruption potenziell Einhalt gebieten oder wenigstens Grenzen setzen könnten.

Das gilt bezogen auf den Krimi. Es gilt nicht weniger in Hinblick auf die Fantasy. *The Lord of the Rings* entstand ja im Schatten des Zweiten Weltkriegs, der Nazi Herrschaft, des Holocaust. Und ohne die Grauen der vergangenen fünfundsiebzig Jahre kleinreden zu wollen – es ist wohl unbestritten, dass die Menschheit, einstweilen zumindest, noch in keine dunklere Nacht hinabsteigen musste; obwohl es seit 1945 wahrlich nicht an dunklen Menschheitsnächten gefehlt hat. Worauf ich hinauswill, ist das Folgende: Wenn die Schrecknisse der äußeren Welt tatsächlich den Ausschlag gäben, hätte Tolkien allen Grund gehabt, sein Werk in verzweifelte oder gar nihilistische Grausamkeit einzusenken. Bekanntlich hat er das nicht getan. Das lässt sich nicht mit allgemeinen Tendenzen der Populärkultur – im Sinn einer teleologischen Gerichtetheit – erklären, wie das Beispiel von Robert E. Howard zeigt. Dieser Autor, der starb, ehe Tolkien *The Hobbit* veröffentlichte, schrieb ja nicht nur eine äußerst gewalttätige, sondern obendrein und vor allem eine in mehrfacher Hinsicht erschreckend hoffnungslose Fantasy.

Müsste man also fragen nach den konkreten Lebensumständen, dem kulturellen Herkommen, der Bildung und dem Geschmack einer Autorin oder eines Autors? Vielleicht, aber was heißt das? Wenn die Poetik eines Werkes in Rede steht, zielt die Frage, so meine ich, letztlich auf das Vorhandensein der erwähnten Gegenkräfte.

Sprechen wir also nicht vom Schreibenden, sondern vom Geschriebenen. Meine Vermutung wäre, dass ein Text, der Gegenkräfte der Liebe, der Solidarität, der Gerechtigkeit, kurzum: des Guten, auszumachen in der Lage ist und ihnen obendrein lebens- und weltgestaltende Kraft zutraut – dass ein solcher Text zwar überaus brutal und grausam sein kann, sich aber weigern wird, der Brutalität und Grausamkeit in seiner Affektpoetik das Feld zu überlassen. Ich gebe zu, dass diese Vermutung, die ja eigentlich ganz unabhängig vom Genre gilt, durch keine Empirie jenseits meiner eigenen Leseerfahrung gedeckt ist. Einen Indikator, dass etwas an ihr dran sein könnte, mag man darin erkennen, dass der Autor, der ohne jeden Zweifel die trostloseste Fantasy aller Zeiten schreibt, R. Scott Bakker, die literarische Gewalt in all ihren Formen nahezu beispiellosen Extremen zugetrieben hat – und immer beispielloser werden die Extreme, wenn hier ein Komparativ möglich ist, je weiter die *Second Apocalypse*

voranschreitet.¹⁶ Der *Third Way* der Fantasy, sozusagen zwischen Tolkien und Bakker, wäre wahrscheinlich der blutig-vergnügte Zynismus, dem (weitgehend) die Romane von Joe Abercrombie und anderen „Grimdark“-Autoren frönen. Aber auch dieser *Third Way* hat in eine Sackgasse geführt – vielleicht sogar aus vergleichbaren Gründen wie jener, den Tony Blair und Gerhard Schröder einstmals beschreiten wollten.¹⁷

Kurz und gut, in der Fantasy dient die Drastik der Gewaltdarstellungen häufig dazu, die Leserinnen und Leser am eigenen Leib spüren zu lassen, wie überaus bedrohlich sich die Hoffnungslosigkeit der gefallenen Welt und der

16 Die Second Apocalypse-Serie besteht aus sieben Büchern, die sich auf die *Prince-of-Nothing*-Trilogie und *The Aspect-Emperor*-Tetralogie verteilen; im Einzelnen handelt es sich um die Bände: *The Darkness That Comes Before* (2004), *The Warrior-Prophet* (2005), *The Thousandfold Thought* (2006), *The Judging Eye* (2009), *The White-Luck Warrior* (2011), *The Great Ordeal* (2016) und *The Unholy Consult* (2017). Ihre Trostlosigkeit verdanken Bakkers Bücher übrigens nicht nur der exzessiven Grausamkeit ihrer Gewaltdarstellungen (die schon mal gerne Kannibalismus und Vergewaltigung kombinieren), sondern zuvörderst dem nihilistischen Blick auf den Menschen im Allgemeinen, Geschlechterverhältnisse im Speziellen, sowie alle Formen von sozialer und politischer Ordnung. Schließlich wäre ihre metaphysische Hoffnungslosigkeit zu erwähnen. Was letztere betrifft, merkt Jakob Schmidt treffend an: „Of course, there is a strong – maybe absolute – moral perspective within the series: The eponymous Judging Eye in one of its earlier books. It looks from the vantage point of the God(s) and marks the sinner. But there is really no reason to accept its moral code as anything remotely akin to a humanist outlook. In the eyes of the God(s), all sorcerers are sinners, which means that the one character in the series who acts and feels consistently like a human being, the sorcerer Achamian, is irrevocably damned to dwell in hell.“ Jakob Schmidt: Oh Well, Yet Another Hell. In: The Otherlander's Blog, 29. September 2016, <https://otherland-berlin.blogspot.com/2016/09/oh-well-yet-another-hell.html> [letzter Zugriff: 12.05.2020].

17 An dieser Stelle sei nur Abercrombies bekanntestes Werk genannt, die *The-First-Law*-Trilogie mit ihren drei Bänden *The Blade Itself* (2006), *Before They Are Hanged* (2007) und *Last Argument of Kings* (2008). Übrigens muss man einräumen, dass dieser Autor durchaus zu mehr als jenem blutig-vergnügten Zynismus in der Lage ist, wie seine wahrscheinlich eindrucksvollste Schöpfung zeigt, der Inquisitor Sand dan Glokta, der sich deshalb so hervorragend mit dem Foltern auskennt, weil er selbst aufs Grausamste gequält und misshandelt wurde.

Was nun „Grimdark“ betrifft, so stammt der Begriff aus der anglo-amerikanischen Fantasyszene und wurde von Autoren und Bloggern geprägt – und ist entsprechend wenig präzise. Allgemein soll damit wohl eine Fantasy bezeichnet sein, die einem düsteren Realismus verpflichtet ist und moralisch ambivalente Heldinnen und Helden favorisiert. Das alles im Gegensatz zur Tradition der, noch ein wenig präziser Begriff, sogenannten High Fantasy. Abgesehen davon, dass es schon bei Tolkien reichlich moralische und sonstige Ambivalenzen gibt – wie eigentlich jeder merken sollte, der *The Lord of the Rings* mit wachem Geist liest –, beißt sich die Katze hier in den Schwanz. Denn was „realistisch“ ist und was nicht, hängt eben immer davon ab, welche Wirklichkeit man zu sehen willens und in der Lage ist.

mit ihr einhergehende Triumph zerstörerischer Mächte ausnehmen können.¹⁸ Das war schon in Howards *Conan*-Geschichten so, und wenn die Fantasy seit den neunziger Jahren immer brutaler geworden ist, könnte das sehr wohl damit zusammenhängen, dass unterdessen auch vielen Autorinnen und Autoren der Fortschrittsoptimismus, die politischen Utopien und der metaphysische Trost abhandengekommen sind. Sogar solchen, deren Geschäft es ist, sich andere Welten auszudenken.

Das ändert allerdings nichts daran, dass noch die pessimistische, verzweifelte oder gar nihilistische Fantasy darauf abzielt, eine Welt zu gestalten, die letztlich dem Gesetz von Gut und Böse untersteht – nur dass das Böse den Leserinnen und Lesern so klar vor Augen steht wie ein wolkenloser Sommerhimmel, wohingegen das Gute innerhalb der Poetik der entsprechenden Werke eher eine ferne Erinnerung, eine unklare Ahnung zu sein scheint: eine Hoffnung, die in ihrer Zweifelhaftheit dem Illusionären nahekommt.

In jedem Fall aber sind Kampf und Krieg unabdingbar dafür, dass die Fantasy ihr Pathos realisieren kann. Oder scheint es nur so? Vielleicht ist dieses Genre ja einer Ideologie verfallen, die sich, nach Art der Ideologien, als Naturnotwendigkeit tarnt? Eine Autorin, die es wahrscheinlich so sehen würde, ist Ursula K. Le Guin. Nun hat Le Guin mit dem *Earthsea*-Zyklus¹⁹ nicht nur eine der bekanntesten, einflussreichsten und poetischsten Serien des Genres verfasst; es ist ihr auch in der Tat gelungen, die entsprechenden Geschichten weitestgehend von Schlachtgetöse freizuhalten. Es ist darum angebracht, genau hinzuhören auf ihre Worte – zumal sie sich wie eine Replik auf die Überlegungen lesen, die ich auf den vorangegangenen Seiten entwickelt habe.

Le Guin also schreibt:

I didn't and don't think this way; my mind doesn't work in terms of war. My imagination refuses to limit all the elements that make an adventure story and make it exciting – danger, risk, challenge, courage – to battlefields. A hero whose heroism consists of killing people is uninteresting to me, and I detest the hormonal war orgies of our visual media, the mechanical slaughter of endless battalions of black-clad, yellow-toothed, red-eyed demons.

18 Was César Rendueles für die Gothic Novel, namentlich Mary Shelleys *Frankenstein* (1818), postuliert, trifft ebenso auf die Fantasy zu: Es handle sich um eine „Auseinandersetzung mit den neuen gesellschaftlichen Verhältnissen, welche der aufstrebende Kapitalismus in der Arbeitswelt Großbritanniens hervorgebracht hat“. Vgl. César Rendueles: *Kanailen-Kapitalismus. Eine literarische Reise durch die Geschichte der freien Marktwirtschaft* [2015]. Berlin 2018, S. 145.

19 Bestehend aus den Romanen *A Wizard of Earthsea* (1968), *The Tombs of Atuan* (1970), *The Farthest Shore* (1972), *Tehanu*. *The Last Book of Earthsea* (1990) und *The Other Wind* (2001) sowie etwa zehn Erzählungen.

War as a moral metaphor is limited, limiting, and dangerous. By reducing the choices of action to „a war against“ whatever-it-is, you divide the world into Me or Us (good) and Them or It (bad) and reduce the ethical complexity and moral richness of our life to Yes/No, On/Off. This is puerile, misleading, and degrading. In stories, it evades any solution but violence and offers the reader mere infantile reassurance. All too often the heroes of such fantasies behave exactly as the villains do, acting with mindless violence, but the hero is on the „right“ side and therefore will win. Right makes might.

Or does might make right?

If war is the only game going, yes. Might makes right. Which is why I don't play war games.

To be the man he can be, Ged [die wichtigste Figur des *Earthsea*-Zyklus] has to find out who and what his real enemy is. He has to find out what it means to be himself. That requires not a war but a search and a discovery. The search takes him through mortal danger, loss, and suffering. The discovery brings him victory, the kind of victory that isn't the end of a battle but the beginning of a life.²⁰

Zunächst einmal muss man sagen: Le Guin hat völlig recht. Eine Weltsicht, die darauf zielt, immer neue Gräben zu schaufeln und Mauern zu errichten, wird zwangsläufig zerstörerisch, wenn sie die Handlungen von Individuen, Gruppen und Staaten anleitet. Sie bringt Gegensätze hervor, die in die Irre führen, weil sie darauf fußen, das Fremde im Eigenen zu verkennen. Was wohl einer der wesentlichen Gründe dafür ist, weshalb Politik zwar ethischen Prinzipien folgen, niemals aber auf Moral gegründet sein sollte.

In einer Hinsicht greift Le Guins Argumentation aber, so scheint mir, zu kurz. Dort nämlich, wo sie ein Prinzip, das für das Alltagsleben, die Gestaltung von Gemeinwesen und die politische Theorie gilt, umstandslos auf die Kunst überträgt. Umgekehrt könnte man fragen, ob es nicht geradezu das Vorrecht der Kunst ist, uns in zwielichtige bis miternächtliche Regionen der Seele zu führen, die wir mit gutem Grund nicht betreten wollten, wenn der Einsatz unserer ganzen Existenz, jenseits des ästhetischen Spiels, gefordert wäre? Und ob der spezifische Erkenntnismodus der Kunst nicht auch mit den zutiefst widersprüchlichen Gedanken und Gefühlen zusammenhängt, welche die Ausflüge in jene gefährvollen Regionen in uns hervorrufen?

Hermann Kappelhoff hat gezeigt, dass die Pathosformel des Hollywood-Kriegsfilms auf dem unauflöselichen Widerspruch zwischen *sacrifice* und *victim*

20 Ursula K. Le Guin: Afterword. In: dies.: *The Books of Earthsea*. Illustrated by Charles Vess. London/Sydney/New York/Toronto/New Delhi 2018, S. 127–130, hier: S. 129–130. Eine deutsche Übersetzung dieses Nachworts zum ersten Band der *Earthsea*-Reihe findet sich unter: Ursula K. Le Guin: „Ich beteilige mich nicht an Kriegsspielen“. Ursula K. Le Guin über Konventionen und Originalität in „Erdsee“. In: *tor-online.de*, 27. Oktober 2018, <https://www.tor-online.de/feature/buch/2018/10/ursula-k-le-guin-ueber-konventionen-und-originalitaet-in-erdsee/> [letzter Zugriff: 12.05.2020].

beruht: „dem sinnreichen Opfertod *für* und dem sinnlosen Sterben Einzelner *durch* die politische Gemeinschaft“, und zwar als ein „affektgeladener Konflikt“, den eine politische Gemeinschaft, „die sich in ihrem politischen Handeln auf keine höhere Instanz als die des ordinären Lebens vieler Einzelner beruft“, schlichtweg nicht zu lösen vermag.²¹ Die historische und poetologische Verwobenheit beider Genres, Kriegsfilm und Fantasy, zu diskutieren, liegt jenseits der Reichweite dieser Studie. Doch darf man getrost annehmen, dass das, was für den Krieg des Kriegsfilms gilt, *mutatis mutandis* auf den Krieg der Fantasy zutrifft: dass er nämlich, als Denkfigur und poetologische Gestaltungsform, nicht einfach bruchlos einer reaktionären Ideologie sich andient.

Womit nun nicht behauptet sein soll, dass es harmlos oder unproblematisch wäre, wenn ein Genre in solchem Maße auf den Krieg sich verlässt. Keineswegs. Darum geht es ja gerade: Das konkrete Werk mag die Gewalt auf der Ebene der Figuren und der Handlung verdammen oder zumindest hinterfragen, seine affektpoetische Wirkmacht wird dessen ungeachtet von der mitreißenden Wucht, dem dynamischen Thrill der Kampfszenen abhängen. Das gilt für die allermeisten Kriegsfilme; es gilt ebenso für die allermeisten Fantasyromane. Diese Zerrissenheit betrifft wesentlich die Frage danach, was das Heldentum der Helden ausmacht. Es ist nicht einfach so, dass selbiges darin besteht, andere umzubringen („consists of killing people“). Die großen Krieger der Fantasy – von Aragorn bis Jon Snow – sind Helden, weil sie, wenn es hart auf hart kommt, bereit sind, ihr Leben aus freien Stücken hinzugeben für andere. In gewisser Weise lässt sich das sogar von Conan behaupten, der zwar, ich werde das im folgenden Kapitel ausführen, keineswegs aus edlen Motiven handelt, aber trotzdem immer wieder das Edle tut.

Und dennoch: Die Krieger bleiben Krieger. Und das heißt: Die Leserinnen und Leser werden, wenn sie empfänglich sind für die Verheißungen der Fantasy, darauf brennen, wieder eine jener Szenen lesen zu dürfen, in denen der Held mit der Macht seines Schwertarms einer schier ausweglosen Klemme entrinnt, einen vermeintlich hoffnungslosen Kampf wendet, die Seinen in einer Schlacht gegen einen himmelhoch überlegenen Gegner, jeder Wahrscheinlichkeit spottend, zum Sieg führt. Ich vermute, dass der unwiderstehliche Sog derartiger Szenen (wenn sie gut gemacht sind) vorwiegend mit dem Pathos zusammenhängt, das die Fantasy wesentlich zu realisieren bestrebt ist: jenem der aufscheinenden Hoffnung inmitten einer unendlichen, lichtlosen Nacht. Was wiederum nichts daran ändert, dass das lustvoll – und womöglich über viele Seiten – ausgebreitete blutige Gemetzel eben auch als blutiges Gemetzel für einen rauschhaften Lektüregenuss sorgt.

²¹ Kappelhoff: Genre und Gemeinsinn, S. 7.

Was fängt man damit an? Vielleicht ist es so, dass die (potenzielle) politische Relevanz der Fantasy, ähnlich wie beim Hollywood-Kriegsfilm, gerade mit der Unauflöslichkeit dieses Widerspruchs zusammenhängt. Überträgt man ihn auf die alltägliche Realität der Leserinnen und Leser, die sich wohl tunlichst von blutigen Gemetzeln jeder Art fernhalten werden, so könnte man vermuten, dass uns die Fantasy eine der Aporien des Daseins im Kapitalismus mit seltener Deutlichkeit spürbar macht. Es ist die Lust am agonalen Wettstreit, an der Konkurrenz, daran, den anderen zu übertrumpfen, auszustechen, aus dem Feld zu schlagen – und zugleich das unabweisbare Wissen, dass eine solche Lust, zur grundlegenden Maxime, zum allgemeinen Funktionsprinzip gewendet, die heillosesten Verwerfungen im Leben der Einzelnen wie auch des Gemeinwesens hervorrufen kann und wird.²²

Ich will also nicht behaupten, dass Le Guin irrt. Wohl aber, dass das Schmerzliche, Widersprüchliche und auch Bitter-Verlogene, das die Fantasy sich durch ihre Obsession mit Krieg und Gewalt einhandelt, dem Schmerzlichen, Widersprüchlichen und Bitter-Verlogenen unseres historischen Standpunkts entspricht. Auch darum wird die kleine Fantasy, von der ich vorhin sprach, wahrscheinlich auf lange Sicht eine, nun ja, Fantasie bleiben. Doch Le Guin hat bewiesen, dass es eine Fantasy geben kann, die nicht (oder nur ganz am Rande) auf martialischen Heroismus, blitzende Klingen und donnernde Hufe setzt – und dass eine solche Fantasy, die entsprechenden Umstände vorausgesetzt,²³ viele Leserinnen und Leser erreichen und begeistern, mithin eine beträchtliche Wirkung entfalten kann.

Wohin wird es uns führen, wenn wir der Spur folgen, die Le Guin ausgelegt hat? Ich will mich nun von der Literatur abwenden und dieser Frage anhand des Mediums nachgehen, bei dem man wohl am wenigsten erwartet, dass es auf „the mechanical slaughter of endless battalions of black-clad, yellow-toothed, red-eyed demons“ verzichten könnte.

Denn wenn es ein Thema gibt, das beim Videospiel seit Jahrzehnten für Aufregung sorgt, dann ist es dessen offenbar unüberwindliche Vorliebe für Gemetzel jeglicher Sorte.

²² Vgl. Rendueles: Kanaillen-Kapitalismus, S. 236: „Der postmoderne Neoliberalismus ist ein kalter und düsterer Ort, an dem persönliche Güte und die Fürsorge für andere einen zum Verlierer machen. Die Logik des Prekariats besteht nicht nur aus Ausbeutung und Entfremdung wie im klassischen Kapitalismus. Sie läuft auf eine groß angelegte Zerstörung des Sozialen heraus.“

²³ Es sei daran erinnert, dass der erste Roman des *Earthsea*-Zyklus im Jahr 1968 erschien.

Videospiele und Gewalt

„Violent video games are mass-murder simulators“ – so der Titel eines einflussreichen Artikels, den David Grossmann im Jahr 2000 veröffentlicht hat.²⁴ Wer zu einer solchen Formulierung greift, dem ist es nicht um eine differenzierte Auseinandersetzung mit dem Gegenstand zu tun. An die Stelle des Arguments treten der empörte Furor, die moralische Entrüstung, die pauschale Aburteilung. Das alles fordert zum Widerspruch heraus. Dessen ungeachtet ist es schwer zu leugnen, dass der zitierte Artikel auf deskriptiver Ebene durchaus präzise benennt, worum es in sehr vielen Videospielen geht. Das betrifft zum einen die Beschaffenheit der Welten, in denen Videospiele angesiedelt sind, und die Geschichten, die sie erzählen.

Jonas Linderroth und Torill Elvira Mortensen erläutern:

Digital games seem especially inclined to incorporate controversial themes such as war, disasters, human decay, post-apocalyptic futures, cruelty, and betrayal. Lately, even the most playful of genres are introducing situations in which players are presented with difficult ethical and moral dilemmas. Games frequently provide the opportunity to play as morally doubtful characters. We can be assassins, megalomaniac super villains, mafia members, criminal bikers, vampires, werewolves, and even Nazis. It can even be argued that violent themes are associated with digital games to such a degree that it is one of the traits that constitutes them as an independent form of culture.²⁵

Zum anderen betrifft es die Frage, was die Spielerinnen und Spieler innerhalb der jeweiligen diegetischen Anordnung tatsächlich *tun*, wenn sie sich vor ihren Computerbildschirm oder Fernseher setzen. Ganz gleich, ob das Spiel in der Vergangenheit oder in der Zukunft angesiedelt ist; ganz gleich, ob es etwas mit Orten und Ereignissen zu tun hat, die in einer Beziehung stehen zu dieser Welt und ihrer Geschichte, oder die Spielerinnen und Spieler zu einem Besuch gänzlich fiktiver Schauplätze mit je eigener Historie verlocken möchte; ganz gleich auch, ob man im Rahmen des entsprechenden Abenteuers vorwiegend auf Menschen, Tiere, Monster, Gespensterwesen oder Außerirdische trifft – irgendwie muss man immer jemanden töten.

Wobei der Singular den wahren Sachverhalt verstellt. Denn das Töten im Videospiel vollzieht sich meist in anderem Maßstab. Selbst jene Spieler, die nur

²⁴ David Grossman: Violent Video Games are Mass-murder Simulators. In: Executive Intelligence Review 27 (2000), H. 22, S. 74–79.

²⁵ Jonas Linderroth/Torill Elvira Mortensen: Dark Play. The Aesthetics of Controversial Playfulness. In: dies./Brown (Hg.): The Dark Side of Game Play. New York/Abingdon 2015, S. 3–12, hier: S. 3–4.

gelegentlich zu Maus und Tastatur oder zum Gamepad greifen, häufen im Lauf der Zeit polygonale Leichenberge an. Wie hoch mögen sie aufragen, diese Leichenberge? Ob es nun tausende, zehntausende oder gar hunderttausende Gegner sind, die den digitalen Feldzügen eines durchschnittlichen Spielers zum Opfer fallen, macht am Ende wohl keinen großen Unterschied.

Zugegeben, es gibt eine Menge Videospiele, und ganze Genres von Videospielen, in denen Gewalt keine oder nur eine sehr untergeordnete Rolle spielt. Das betrifft zahlreiche Geschicklichkeitsspiele und Adventures, die meisten Rätsel- und Sportspiele, ebenso einen Gutteil der Aufbauspiele und (Alltags-)Simulatoren.²⁶ Und da die von EA Sports entwickelten FIFA-Spiele (1993–) zu den erfolgreichsten Titeln überhaupt gehören, darf man annehmen, dass viele Spieler nicht, oder nicht ausschließlich, von der Faszination an Kampf, Krieg und Gewalt an die Computer und Spielkonsolen gezogen werden.

Gleichwohl will ich betonen, dass das Töten in Videospielen nicht einfach als konventionalisierter Ausdruck von Spielmechaniken verstanden werden kann, die es geben muss, weil Spielen eben etwas mit dem Austragen von Konflikten, mit Wettstreit und Kräfteressen zu tun hat.²⁷ Schon in *IKARI WARRIORS* (SNK) aus dem Jahr 1986 ist es besonders reizvoll, die anstürmenden Feinde mittels eines gekaperten Panzers zu überrollen. Das hat sicherlich etwas mit dem Gefühl von Macht und Unverwundbarkeit zu tun, welches man genießt, wenn man sich in diesem Spiel eines Panzers bemächtigt. Der Avatar – der offensichtlich in Anlehnung an Sylvester Stallones ikonischen Auftritt in *RAMBO: FIRST BLOOD PART II* (George Pan Cosmatos, USA 1985) gestaltet ist, jedoch trotzdem bei jedem Treffen das Zeitliche segnet – kann nämlich nicht durch gegneri-

²⁶ Und in den Jump-’n’-Run-Spielen oder Plattformern, in denen dem Kampf eine wesentliche Bedeutung zukommt, ist die Gewalt häufig so weit abstrahiert, dass sie zweifellos in Anführungszeichen gesetzt werden muss. Das betrifft auch Fantasyspiele mit keineswegs unschuldiger Poetik – wie das gleichermaßen putzige und tieftraurige, was das Weltgefühl betrifft offenbar von *DARK SOULS* inspirierte *HOLLOW KNIGHT* (Team Cherry, 2017).

²⁷ Marko Siitonen schreibt: „Conflict, at least in an open and relatively abstract sense, lies at the heart of games. Conflict is something that turns a simple challenge, such as being able to jump over a high fence, into something much more engaging.“ Weiter heißt es: „What is it about conflict that motivates players? One way of answering this question is to see solving conflicts as answering a very basic need in players. Players entering a game want to understand it, and ultimately, to be able to control it. In many cases, the final goal of players is to solve the conflict, or somehow find a balance to an unbalanced situation. This need for balancing the conflict can be understood through the universal drive for reaching closure.“ Siitons Fazit lautet entsprechend: „In essence, opposition, or contest or competition, is necessary for games to be considered games.“ Marko Siitonen: Conflict. In: Wolf/Perron (Hg.): *The Routledge Companion to Video Game Studies*, S. 166–172, hier: S. 166, S. 167 u. S. 168.

sche Kugeln getötet werden, solange er sich in einer solchen Kriegsmaschine aufhält. Zu dem Gefühl von Macht und Unverwundbarkeit gehört aber eben auch, dass die Möglichkeiten des Spielers, selbst Gewalt auszuüben, enorm steigen, sowie er einen Panzer kontrolliert, da nun schon die bloße Berührung mit einem feindlichen Sprite für dieses tödlich ist. Was *IKARI WARRIORS* hier inszeniert, lässt sich durchaus mit jener Pathosscene des Hollywood-Kriegsfilms vergleichen, die auf das „Bild triumphaler Verschmelzung von organischem Körper mit den Geräten und Waffen der Kriegsmaschinerie, von Menschen- und Maschinenkörpern zur physischen Einheit eines Kampfverbundes“ abzielt und darin „die Fantasie einer uneingeschränkten Selbstmächtigkeit“ realisiert.²⁸

Nun mag es aus heutiger Sicht eher erheiternd wirken, in Anbetracht der 8-Bit Grafik eines über dreißig Jahre alten Spiels von „Macht“ und „Gewalt“ zu sprechen. Die Sache ist aber, dass *IKARI WARRIORS* exemplarisch ein Prinzip gestaltet, das bis in die Gegenwart hinein wesentlicher Bestandteil der Affektpoetik zahlloser Spiele ist; und zwar umso mehr, so ließe sich vermuten, je weiter die Technik voranschreitet. Es geht um eine lustvolle Aufladung des Tötens, die, wie gesagt, nicht hinlänglich über spielmechanische Notwendigkeiten erklärt werden kann.

Noch in einem Blockbuster wie *ASSASSIN'S CREED ODYSSEY* (Ubisoft Quebec, 2018) – einem Spiel also, das in jeder Hinsicht dem Mainstream verpflichtet und auf den millionenfachen Verkauf angelegt ist – gibt es eine Unzahl von Waffen, die verschiedentlich verbessert und mit besonderen Eigenschaften ausgestattet werden können. Darüber hinaus gibt es spezielle Angriffe und Fähigkeiten, die sich, je nach Ausrüstung und Entwicklungsstand des Avatars, im Kampf aktivieren lassen. Und vor allem gibt es sogenannte *Finisher*: spektakuläre und überaus brutale Animationen, mit denen die Spielfigur, Alexios oder seine Schwester Cassandra, ihren jeweiligen Gegner erledigt, indem sie ihn nach allen Regeln der Kunst aufschlitzt, durchbohrt oder zerschmettert, gerne auch in Zeitlupe. Zusätzlich soll das Kampferlebnis durch Vibrationen des Controllers intensiviert werden, die bestimmte Manöver begleiten, sodass die Spielerinnen und Spieler gewissermaßen am eigenen Leib erfahren, welche Wucht hinter den tödlichen Attacken des Avatars steckt.

Wie gesagt: *ASSASSIN'S CREED ODYSSEY* ist kein radikales Spiel. In der Ausgestaltung des Kampfsystems ähnelt es zahllosen anderen, zum Teil nicht minder erfolgreichen Titeln. Vielleicht könnte man sogar sagen, dass der gegenwärtige Spiele-Mainstream zu einem Gutteil definiert ist über Kampfmechaniken, die

²⁸ Kappelhoff: Genre und Gemeinsinn, S. 139.

jenen gleichen, die ich am jüngsten Ableger von Ubisofts Meuchler-Reihe beschrieb habe. Vor diesem Hintergrund scheint mir die Vermutung naheliegend, dass die Lust am Videospiel etwas mit der Lust an Fantasien von Verwundung, Gewalt und Tod zu tun hat. Um es geradeheraus zu sagen: Offensichtlich macht es unzähligen Menschen großen Spaß, ein digitaler Krieger, eine digitale Kriegerin zu sein, zu kämpfen, zu töten und Schlachten zu schlagen.

Warum ist das so? Bei aller gebotenen Vorsicht möchte ich annehmen, dass das, was Karin Wenz über den Tod im Videospiel schreibt, auch in diesem Zusammenhang relevant sein könnte:

The experience of death in a safe environment without any serious, lasting consequences and its reversibility gives the impression that we are in control and can live through an experience that in real life is neither controllable nor reversible. It is the fascination and fear of death that seems to be unbearable in real life when we are confronted with the loss of a loved one, but that, when it occurs in-game to one's own avatar, does not have a major impact emotionally. The player is able to interact with a concept that many people do not like to contemplate in real life and observe their „own“ death from the perspective of an observer. Dying in video games is the result of a failure and can be controlled by improving one's own playing skills.²⁹

Der Tod ist ja in gewisser Weise die letzte Konsequenz der Gewalt; auch jener Gewalt, die das Leben selbst ist. Und man kann davon ausgehen, dass sich die Angst vor dem Tod – die Drohung der Auslöschung und Vernichtung des Ich – regelmäßig einstellt, wenn Menschen Gewalterfahrungen machen; außer vielleicht, es handelt sich um Kampfsportler, Söldner oder sonstige Experten in Sachen Schmerz. Umgekehrt liegt der Gedanke nahe, dass sich die Lust, den Tod im Spiel sozusagen an die Leine zu legen, auf die Gewalt als solche überträgt. Denn eingedenk der oben genannten Ausnahmen, darf man wohl ruhigen Gewissens behaupten, dass die Erfahrung von Gewalt für die meisten von uns mit Gefühlen extremer Ohnmacht und Hilflosigkeit, mit einem existenziellen Ausgeliefert-Sein einhergeht. Im Spiel hingegen beherrschen wir die Gewalt, oder können lernen, sie zu beherrschen. Mehr noch: In den Spielen, in denen Kampf

29 Karin Wenz: Death. In: Wolf/Perron (Hg.): The Routledge Companion to Video Game Studies, S. 310–316, hier: S. 315–316. Vgl. auch Christoph Bareithers ethnografische Studie in welcher er die „teilnehmende Beobachtung in verschiedenen Online-Multiplayer-Games (insgesamt ca. 1200 Stunden reine Spielzeit)“ auswertet, in deren Verlauf er mit „mehreren hundert Spielern Kontakt hatte“; Bareither kommt zu dem Schluss, dass „das Vergnügen an ludisch-virtueller Gewalt als virtuell-körperlich“ bestimmt werden müsse und dass Gewaltspiele „auch der Konfrontation der Akteure mit der nicht-vergnügliichen Seite physischer Gewalt“ dienen „und somit Prozesse der kritischen Reflexion (über physische Gewalt im Allgemeinen und auch den spielerischen Umgang mit ihren Repräsentationen)“ anregen könnten. Christoph Bareither: Gewalt im Computerspiel. Facetten eines Vergnügens. Bielefeld 2016, S. 10, S. 322 u. S. 329.

und Tod eine wesentliche Rolle spielen, sind es ja üblicherweise die Spieler selbst, oder der von ihnen kontrollierte Avatar, die sich als Meister der Gewalt erweisen und die anderen das Fürchten lehren.³⁰ Für gewöhnlich ziehen es die Menschen zweifellos vor, sich keine allzu genaue Rechenschaft darüber abzulegen, wie fragil ihr Leib und ihre Seele in Wahrheit sind – umso verständlicher erscheint der Drang, eine zumindest phantasmatische Kontrolle über das auszuüben, wovor man sich am meisten fürchtet.

Derartige psychologische Dynamiken, wie trivial oder hintergründig auch immer, realisieren sich auf den Bildschirmen freilich in Form von literweise digitalem Blut, abgehackten Gliedmaßen und zerbrochenen Körpern. Vor diesem Hintergrund verwundert es nicht, dass Videospiele, um noch einmal Linderoth und Mortensen zu zitieren, „the latest target for the social processes referred to as moral panic“ abgeben.³¹

Das heißt:

Mainstream media coverage of game culture actively seeks spectacular stories about gaming and there is a common understanding that suggests the dark themes of digital play affect the player in negative ways. The stakes of this ongoing issue are extremely high as it is loaded with explanatory value used in political debates.³²

Auch Jochen Venus stellt fest, dass kaum ein Thema „in der Diskussion um Computerspiele so intensiv debattiert [wird] wie die Frage nach den psychischen und sozialen Gefahren, die von Gewalt darstellenden Computerspielen ausgehen“.³³

Er führt aus:

In Zeitungsartikeln und auf Online-Foren, in parlamentarischen Anhörungen und vor Gericht werden die Gefahren dieser Spiele beschworen und bestritten. Insbesondere wird diskutiert, ob und in welchem Ausmaß Computerspiele, in denen Tötungshandlungen

30 Eine wichtige Ausnahme stellen sogenannte Survival-Horrorspiele wie die bereits erwähnten *OUTLAST* und *ALIEN: ISOLATION* dar, die häufig darauf abzielen, die Spielerinnen und Spieler in eine Position (relativer oder vollständiger) Ohnmacht gegenüber der Gewalt zu bringen.

31 Linderoth/Mortensen: *Dark Play*, S. 4. Der Begriff „moral panic“ ist Stanley Cohens vielzitiertester Studie „Folk Devils and Moral Panics“ entnommen. Cohen definiert „moral panic“ als „[a] condition, episode, person or group emerges to become defined as a threat to societal values and interests; its nature is presented in a stylized and stereotypical fashion by the mass media; the moral barricades are manned by editors, bishops, politicians and other right-thinking people; socially accredited experts pronounce their diagnosis and solutions; ways of coping are evolved or (more often) resorted to; the condition then disappears, submerges or deteriorates and becomes visible.“ Vgl. Stanley Cohen: *Folk Devils and Moral Panics. Creation of Mods and Rockers* [1972]. Abingdon/Oxon 2002, S. 9.

32 Linderoth/Mortensen: *Dark Play*, S. 4.

33 Jochen Venus: Gewalt. In: Beil/Hensel/Rauscher (Hg.): *Game Studies*, S. 331–342, hier: S. 331.

gegen Menschen und menschenähnliche Fantasiewesen simuliert werden können, zur sozialen Desorientierung junger Menschen beitragen und mitschuldig sind an jugendlicher Gewaltkriminalität. Besorgte Eltern und Pädagogen auf der einen, Computerspielfans und Spielehersteller auf der anderen Seite bemühen sich um eine möglichst stichhaltige Begründung ihrer warnenden beziehungsweise entwarnenden Urteile und verweisen dabei auf empirische Studien der Medienwirkungsforschung, die auf der Basis unterschiedlicher Modelle und Untersuchungsmethoden die Möglichkeit einer Gefährdung durch Computerspiele mehr oder weniger wahrscheinlich erscheinen lassen.³⁴

Nun verhält es sich bekanntlich so, dass die jeweils neuen Medien geradezu naturnotwendig den Vorwurf auf sich ziehen, den Verfall der Sitten und die Verderbnis des moralisch weniger gefestigten Teils der Menschheit herbeizuführen, also eine ernste Gefährdung für Kinder, Jugendliche und – im Sinne der patriarchalen Zwangsfürsorge (hoffentlich) vergangener Tage – Frauen darzustellen. Weder die Videothek noch das Fernsehen, weder das Kino noch der Roman entkamen diesem Diskurs.³⁵ Gleichwohl vermute ich, dass die Kontroversen um das Videospiel nicht aufgehen in der gewissermaßen reflexhaften Skepsis gegenüber neuen Medien; dass sie vielmehr etwas zu tun haben mit intrinsischen Qualitäten dieses spezifischen Mediums – namentlich mit der bereits beschriebenen, lustvoll-phantasmatischen Energetik, die Videospiele in der Inszenierung von Gewalt entfesseln.

Jedenfalls ist, folgt man Venus, ganz allgemein davon auszugehen, dass es ein „anthropologisches Gewaltpotenzial“ des Menschen gibt,³⁶ das sich auch

³⁴ Venus: Gewalt, S. 331.

³⁵ Vgl. Tobias Haupts: Die Videothek. Zur Geschichte und medialen Praxis einer kulturellen Institution. Bielefeld 2014, S. 91–196, v. a. S. 110–128. Vgl. auch Christine Lötscher: Das Zauberbuch als Denkfigur, S. 40–45. Vgl. schließlich die folgenden Überlegungen von Jochen Venus: „So wie der Streit um das Computerspiel den Streit um filmische Gewaltdarstellungen tendenziell verdrängt hat, und so wie ein Jahrhundert zuvor der Streit um die Amoralität des Films den Streit um die Amoralität von Romaninhalten tendenziell verdrängte, so wird vermutlich auch der Streit um die gegenwärtig aktuellen Paradigmen vom Streit um avanciertere Darstellungsformen verdrängt werden.“ Venus: Gewalt, S. 335.

Laut Faltn Karlsen gibt es bereits Anzeichen für diese Entwicklung. Er schreibt: „The proportion of the population acquainted with digital games has gradually increased, and many of those who have grown up with violent digital games are now in their forties or older. This might to some extent explain the milder reception of *GRAND THEFT AUTO* in 2013 compared to 1997, as more and more people have survived this supposed scourge on society (as Lieberman put it, one that teaches ‚children to enjoy inflicting the most gruesome forms of cruelty imaginable‘ [Donovan 2010, 225]) without the experience of being turned into rabid thugs when they put down their controllers.“ Faltn Karlsen: *Analyzing Game Controversies. A Historical Approach to Moral Panics and Digital Games*. In: Mortensen/Linderoth/Brown (Hg.): *The Dark Side of Game Play*, S. 15–32, hier S. 26.

³⁶ Venus: Gewalt, S. 333.

dann Bahn zu brechen sucht, wenn die soziale Ächtung der körperlichen Aggression den Rang einer verbindlichen, den Alltag strukturierenden Vorgabe angenommen hat; es findet dann eine Verschiebung ins Mediale und Ästhetische statt:

Je unnachgiebiger und universeller die gesellschaftlichen Erwartungen an die Friedfertigkeit des Einzelnen werden, desto stärker lädt sich die prinzipielle, unberechenbare Gewaltbereitschaft des Menschen mit Imaginärem auf. Diese imaginäre Ladung, die im Prozess der Modernisierung zunimmt, begründet ein zunehmendes Interesse an Gewaltdarstellungen. Dieses Interesse folgt einem Wunsch nach Rationalisierung und Entlastung. Die namenlose, unberechenbare Gefahr, dass urplötzlich, durch spontane Gewalt die situativ geltende Ordnung kollabieren könnte, wird durch die fiktionale Inszenierung, wie Gewalt motiviert sein könnte, wie sie sich materialisieren würde, wie sie aussehen und sich anhören würde, welche Folgen sie hätte, in eine verständliche, fassliche, quasi beherrschbare Form gebracht.³⁷

Freilich sind dieser „Rationalisierung“ unüberschreitbare Grenzen gesetzt, die im Wesen des Medialen selbst begründet liegen. Denn „die medial versinnlichten Mythen der Gewalt können die Möglichkeit spontaner Gewaltsamkeit nicht aufheben. Jede Gewaltdarstellung bleibt daher ambivalent.“³⁸ Auf der Grundlage des von Venus umrissenen Arguments ließe sich nichtsdestotrotz behaupten, dass gewalttätige Filme, Bücher und Spiele eine eher stabilisierende Funktion innehaben, da sie einen Raum eröffnen, in dem sich das „anthropologische Gewaltpotenzial“ nicht nur imaginär entladen kann, sondern der den Medienrezipienten darüber hinaus die Möglichkeit bietet, im eigenen Denken und Fühlen die Konsequenzen eines solchen Ausbruchs zu reflektieren.

Im Vergleich zu anderen Medien kommt dem Videospiel in diesem Zusammenhang, so Venus weiter, eine privilegierte, aber auch prekäre Rolle zu. Ein Status, der daher rührt, dass es seinen „ebenso verstörenden wie faszinierenden Darstellungsinhalt“ nicht „im Rahmen traditionell etablierter, reflexiv beherrschter Medienpraktiken“ entfaltet, sondern – zumindest gegenwärtig noch – als Epitome eines wild wuchernden, für die Einzelperson weder überschaubaren noch verständlichen digitalen Geweses erscheint; einer wahren Flut an „gesellschaftlich relevanten Mediengenres“.³⁹

Die Konsequenzen dieses Zustands sind laut Venus die folgenden:

Das Selbstverständnis der heute bestehenden Medienkultur lässt sich nicht mehr im Bewusstsein absoluter Validität und Reliabilität darstellen, sondern nur im Sinne vage infor-

³⁷ Venus: Gewalt, S. 333.

³⁸ Venus: Gewalt, S. 333.

³⁹ Venus: Gewalt, S. 333–334.

mierter Spekulation. Die aktuelle Darstellungsmedialität erscheint vor diesem Hintergrund als eine ebenso machtvoll wie eigensinnige und unkontrollierbare Proliferation von Wirklichkeitsinszenierungen, deren Status und soziale Funktion relativ unklar bleiben.⁴⁰

Der besondere Status des Videospieles erklärt sich nun damit, dass die Technik in den „späten 1990er Jahren“ einen Entwicklungsstand erreichte, der es dem Medium fortan ermöglichte, seine „spielerischen Herausforderungen durch Bewegungsbilder [zu] vermitteln, die nahezu fotografisch wirken und in Echtzeit errechnet und manipuliert werden können“.⁴¹

Mittlerweile sei das Videospiel in der Lage, die Faszination kinematografischer Bewegungsbilder zu überbieten,

indem es erlaubt, in quasi-filmische Simulakren des Lebens einzugreifen und an ihnen teilzunehmen. In Computerspielen kann die Illusion der Lebendigkeit nicht nur beobachtet werden, man kann sie performativ gestalten. Man kann in den Computerspielen lebendig wirkende Figuren laufen, fahren, suchen und sammeln lassen, man kann ihnen Fragen stellen, man kann sie antworten lassen, man kann ihnen Befehle erteilen, sie mit allerlei Werkzeug umgehen lassen, und man kann sie – töten.⁴²

Venus vergisst nicht zu erwähnen, dass diese letztgenannten Eigenschaften des Videospieles zur Produktion von „medienkulturellen Angsteffekten“ führen, die wiederum in „bestsellerträchtigen Angstdiskursen“ kultiviert werden.⁴³ So etwa in den ebenso erfolgreichen wie zweifelhaften Werken von Manfred Spitzer, der, im Geiste des eingangs erwähnten Artikels, rundweg erklärt, bei Videospielen handele es sich um „Tötungs-Trainingssoftware zum Einüben von Aggression als der einzig möglichen Konfliktlösung“.⁴⁴

Derartige Polemiken muss man sicherlich nicht allzu ernstnehmen. Ganz gleich, ob sie von Spitzer, Grossman oder anderen Verfechtern eines analogen Puritanismus verfasst werden. Man sollte allerdings festhalten, dass Venus' Argumentation einen Begründungszusammenhang nahelegt, der nicht aufgeht in der Neigung des Videospieles, sich einer lustvollen und exzessiven Zelebration der Brutalität hinzugeben, sondern vielmehr auf die mediale Positionierung der Spielerinnen und Spieler verweist. Es ist eine Position des *Mittendrins*; in Rede

⁴⁰ Venus: Gewalt, S. 334.

⁴¹ Venus: Gewalt, S. 334.

⁴² Venus: Gewalt, S. 334.

⁴³ Venus: Gewalt, S. 334.

⁴⁴ Manfred Spitzer: Vorsicht Bildschirm! Elektronische Medien, Gehirnentwicklung, Gesundheit und Gesellschaft. München 2006, S. 242. Venus verweist zudem auf zwei weitere Werke Spitzers, die schwungvoll in dieselbe Kerbe hauen. Manfred Spitzer: Digitale Demenz. Wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen. München 2014; sowie ders.: Cyberkrank. Wie das digitalisierte Leben unsere Gesundheit ruiniert. München 2015.

steht also nicht nur das Vermögen, einen Avatar zu kontrollieren, sondern darüber hinaus das leibhafte Eingebunden-Sein in jene quasi-filmischen „Simulakren des Lebens“, das eben mit weitreichender Gestaltungsmacht einhergeht, bis hin zu demiurgischen Omnipotenzfantasien, deren Realisierung – einschließlich der selbstverständlichen Anmaßung, den Tod zuzuteilen – sich wiederum unmittelbar in der Ausgestaltung der wirklichkeitstheischenden digitalen Welten niederschlägt.

Hier wäre also der Grund zu suchen für die heikle Stellung, die das Videospiel einnimmt innerhalb der kulturellen Affektökonomie, die sich im Umgang mit phantasmatischer und tatsächlicher Gewalt herausgebildet hat. In dieser Qualität des Mediums – seiner immersiven und interaktiven Kompetenz⁴⁵ –, offenbart sich die Möglichkeit, einen proteischen, verlockenden, beängstigenden und gerade darum wirkräftigen Verhandlungsraum zu eröffnen, wenn es um das „anthropologische Gewaltpotenzial“ unserer Spezies geht. Zugleich verbindet sich mit ihr die Sorge, dass jener Verhandlungsraum unversehens sich transformieren könnte: etwa in ein Labyrinth, worin die Spielerinnen und Spieler sich verlieren, in einen Sumpf, worin sie versinken – oder gar in eine gewalttätige Zurichtungsmaschine, die all das verstärkt, was dem Menschen in sich selbst zum Unheil gereicht.

Labyrinth, Sumpf und Zurichtungsmaschine

Auch jenseits der moralischen Hyperventilation eines Manfred Spitzer ist diese Sorge weitverbreitet. Bis heute findet sie vielfach Wiederhall in der Forschung.

⁴⁵ Gerhard Voorhees erläutert, dass Immersion und Interaktivität als entscheidende Faktoren gelten, wenn es darum geht, das Gefährdungspotenzial von Videospielen einzuschätzen. Er schreibt: „Ultimately, the case for a causal relationship between the representation of violence in games and real violence is not to be found in the empirical research but rather in the theoretical explanations of the data. According to Anderson and Bushman’s General Aggression Model (and in the explanations that Thompson and Grossman offer), there are two relevant factors. Interactivity, the player’s act of shooting rather than passively watching shooting occur, is conceived as a rehearsal for the real thing and considered impactful in the context of the player’s immersion, or sense of being in the game. As Ivory and Kalyanaraman explain, the General Aggression Model assumes that the causal relationship between games and violence is ‚mediated by the cognitive, affective, and arousal states induced by dispositional and situational input variables‘ (2007, p. 536). Of these situational variables, they identify the sense of presence enabled by technological sophistication as vital.“ Gerald Voorhees: Shooting. In: Wolf/Perron (Hg.): *The Routledge Companion to Video Game Studies*, S. 251–258, hier: S. 256.

Tatsächlich gibt es kaum einen Text, der sich dem Zusammenhang zwischen Videospielen und Gewalt widmet, ohne ihr Ausdruck zu verleihen – mal mehr, mal weniger zustimmend, mal mehr, mal weniger differenziert.

Was hat es etwa mit der labyrinthischen Drohung auf sich, die von den Räumen ausgeht, welche die Videospiele in der Spielerfahrung gestalten? Sie scheint sich im Lauf der Zeit zu verstärken. Denn immer höher, undurchsichtiger und wildwuchernder werden die Hecken, die zu beiden Seiten der Irrgänge im Garten von Gut und Böse aufragen.

Zumindest drängt sich dieser Eindruck auf, wenn man die Entwicklung des Videospiele mit Mark Hayse als eine Verfallsgeschichte liest:

The representation and frequency of explicit violent and sexual content gradually accelerate throughout the 1970s, 1980s, and 1990s. Exidy's *DEATH RACE* (1976) sends players on a demolition-derby mission to run over elusive monochromatic pedestrians.

The gameplay of *CUSTER'S REVENGE* (Mystique, 1982) and *LEISURE SUIT LARRY IN THE LAND OF THE LOUNGE LIZARDS* (Sierra On-Line, 1987) focus on pixelated rape and seduction, in turn. The fighting game *DOUBLE DRAGON* (Taito, 1987) incorporates street violence, male-on-female violence, and S&M imagery. *NIGHT TRAP* (Digital Pictures, 1992) utilizes full-motion video and live actors in a slumber party stalker/slasher game. *MORTAL KOMBAT* (Midway Games, 1992) revels in gratuitous violence through its notorious fatality blows. Id Software's *WOLFENSTEIN 3D* (1992) and *DOOM* (1993) move gratuitous violence into the first-person perspective. Many blamed *DOOM* – at least in part – for the Columbine High School massacre in 1999. *GRAND THEFT AUTO* (DMA Design Limited, 1997) launches perhaps the most scandalous video game franchise in terms of violence and sex, including the solicitation and murder of prostitutes.⁴⁶

Ganz allgemein scheinen Videospiele einen „worldview of social conservatism“ zu befördern, der sich unter anderem in xenophoben, rassistischen und sexistischen Neigungen ausdrückt; wenigstens suggeriert Hayse's Zusammenfassung der Diskussion über die politische Positionierung des Mediums diese Schlussfolgerung.⁴⁷ Allerdings räumt er ein, dass sich die Spiele – zumindest ihrem ästhetischen Potenzial nach – der eigenen Neigung zum Reaktionären entgegenstellen können. „Violent and sexual content alone are not morally culpable“, stellt Hayse fest; es gebe so etwas wie ein „ethical video game design“, das ethische Reflektion ermögliche und moralische Wertigkeit vermittele.⁴⁸ „In order to attain this worthy end“, so der Autor,

⁴⁶ Mark Hayse: Ethic. In: Wolf/Perron (Hg.): *The Routledge Companion to Video Game Studies*, S. 466–474, hier: S. 467.

⁴⁷ Vgl. Hayse: Ethic, S. 467.

⁴⁸ Hayse: Ethic, S. 472.

video games must leverage the power of the moral economy, ethical dilemmas that surpass merely contrasting choices, the uneasiness of paradox, and a careful balance between consequence, feedback, and opacity.⁴⁹

Einerseits besteht also die Gefahr, dass man die (moralische und ethische) Orientierung verliert in den Welten der Videospiele. Das macht sie zum Labyrinth. Andererseits sind die Spiele in der Lage, einen Ausweg aus dem Irrgarten zu weisen, den sie mit ihren zweifelhaften Lockungen eröffnen – zumindest vermögen sie es, eine Weghilfe an die Hand zu geben. Und zwar indem sie die Spielerinnen und Spieler beizeiten über ihre labyrinthische Natur aufklären und deutlich machen, welche Fährnisse und Herausforderungen diejenigen erwarten, die sich in ihnen verlustieren möchten.

Auch darüber, dass sich die Welten des Videospiels nachgerade in einen Sumpf verwandeln können, ist sich die Forschung wohl bewusst. Peter Krapp etwa erkennt in den gewissermaßen einsaugenden Kräften des Mediums das eigentliche Problem. Zunächst stellt er fest, dass es vielleicht nicht schwer zu begreifen ist, warum so viele Spiele einen hohen Gewaltfaktor aufweisen. Da vor allem Heranwachsende wenig Kontrolle über ihr Leben hätten und ihre eigene Stellung innerhalb der Gesellschaft als ohnmächtig empfänden, sei es naheliegend, dass sie den „transgressive thrills of fighting, shooting, and war“ zuneigen;⁵⁰ demgemäß zählen die entsprechenden Spiele „in terms of sales figures and hours spent“ zu den beliebtesten Genres sowohl auf dem Computer als auch auf den Konsolen.⁵¹

In diesem Zusammenhang äußert Krapp die Vermutung, dass es weniger darum gehe, auf welchen Darstellungsmodus die Spiele zugreifen, wenn sie Gewalt inszenieren – „cartoon violence versus photorealism“ –; die entscheidende Frage sei vielmehr, „whether games can be both deterrent and training, both formative and mere entertainment“.⁵² Er verweist darauf, dass „table-top and floor war games such as *Game of Napoleon* (Parker Brothers, 1883), *Mimic War* (Edgar Clark, 1898), and *Roosevelt at San Juan* (Chaffee & Selchow, 1899)“ noch im späten 19. Jahrhundert als durchaus für Kinder angemessen betrachtet wurden.⁵³ Und zwar präzise aus dem Grund, weil diese Spiele im Ruf standen, nicht nur das historische Verständnis der Spielenden zu vertiefen, sondern

⁴⁹ Hayse: *Ethic*, S. 472.

⁵⁰ Peter Krapp: *Violence*. In: Wolf/Perron (Hg.): *The Routledge Companion to Video Game Studies*, S. 345–352, hier: S. 345.

⁵¹ Krapp: *Violence*, S. 347.

⁵² Krapp: *Violence*, S. 348.

⁵³ Krapp: *Violence*, S. 347.

obendrein deren taktisches und strategisches Denken zu schärfen.⁵⁴ Sie galten also als Vorbereitung auf *the real thing* – und das wiederum war nach den damaligen Erziehungsmaßstäben offenbar eine gute Sache (aber nur, solange es um männliche Kinder aus dem Bürgertum imperialistischer Nationen ging).⁵⁵

In seiner Auseinandersetzung mit einschlägigen empirischen Studien kommt Krapp freilich zu dem Schluss, dass kein kausaler Zusammenhang zwischen einer Vorliebe für gewalttätige Spiele und einem aggressiven Verhalten im wirklichen Leben bestehe; allerdings gebe es einen nachweislichen Konnex „between a violent or aggressive predisposition and choices in gaming“.⁵⁶ Mit anderen Worten: „When aggression is not pre-existent, playing violent games can raise your pulse and blood pressure, but without raising your levels of real-life aggression.“⁵⁷ Diese Überlegung führt Krapp zu der Einsicht, dass die Gefahr, die mit Gewaltspielen einhergehe, gar nicht so sehr in der Spielerfahrung selbst begründet liege, sondern darin, dass ein exzessives Spielen die Vernachlässigung anderer sozialer Beziehungen, die sich außerhalb des virtuellen Raums verorten, zur Folge haben könnte:

Dynamic transfer from violent games to one's own social reality is only likely where other relationships that practice empathy give way to gaming in isolation. Children who grow up with healthy relationships to family and friends are unlikely to become psychopaths just because of exposure to violent game content.⁵⁸

Auch der Sumpf ist also eine Verlockung. Und auch diese Verlockung hat etwas damit zu tun, dass der Wanderer nur zu leicht vom Weg abkommen könnte. Er folgt einem zauberischen Irrlicht, bis er plötzlich feststellt, dass er schon bis zum Hals in den fauligen Morast der Einsamkeit, der Isolation und des Schweigens eingesunken ist. Um diesem traurigen Schicksal zu entgehen, sollte man darauf achten, sich nicht allzu tief in den Sumpf hineinzubegeben – oder wenigstens ein paar Mitreisende an der Seite haben.⁵⁹

⁵⁴ Vgl. Krapp: *Violence*, S. 347.

⁵⁵ Vgl. Ginger S. Frost: *Victorian Childhoods*. Westport, Conn./London 2009, S. 97–120.

⁵⁶ Krapp: *Violence*, S. 349.

⁵⁷ Krapp: *Violence*, S. 349.

⁵⁸ Krapp: *Violence*, S. 351. Ganz ähnlich heißt es bei Faltin Karlsen: „Media content has also generally come to be seen as peripheral in terms of any palpable influence on people's attitude towards violence. Primary socialization through family, school, and friends is much more relevant to the development of norms, and exposure to violence in real life is regarded as more important for shaping people's attitudes towards it than secondary sources such as mediated violence.“ Karlsen: *Analyzing Game Controversies*, S. 26.

⁵⁹ Nur am Rande sei vermerkt, dass sich die Frage stellt, inwiefern man Spielerinnen und Spieler, die exzessiv den Online-Multiplayer-Vergnügungen frönen, als vereinsamt und isoliert

Und wie ist es um die Zurichtungsmaschine bestellt? Vom Labyrinth und dem Sumpf unterscheidet sie sich dadurch, dass sie mit einer gewissen Boshaftigkeit vorgeht. Sie begnügt sich nicht damit, Gewalt und (brutalen) Sex zu inszenieren oder zu einer Vernachlässigung des nicht-virtuellen Lebens zu verführen. Vielmehr ist es ihr darum zu tun, die Spielerinnen und Spieler aktiv zu verwirren, einen unguten Einfluss auf ihre Werte und Überzeugungen auszuüben.

Folgt man Carly A. Kocurek, verbergen sich Zurichtungsmaschinen dieser Art in vielen Videospielen. Und ihre Heimtücke hat etwas damit zu tun, dass sie den Anschein erwecken, die Spiele, in denen sie sich eingenistet haben, seien ganz harmlos und dienten nur dem unschuldigen Zeitvertreib. Kocureks Argumentation zielt nun darauf, einen besonders perfiden Trick der Zurichtungsmaschinen offenzulegen; namentlich geht es um die „*aesthetic dehumanisation of in-game victims*“⁶⁰. Das Perfide besteht darin, dass diese Entmenschlichung vermeintlich dazu dient, die entsprechenden Spiele verträglicher zu machen; ihr angebliches Ziel ist es, „to lessen the impact of on-screen violence, making the games less psychologically dangerous to players“.⁶¹ Kocurek will das keineswegs gelten lassen. Ihres Erachtens trifft das Gegenteil zu: Wenn in Gewaltspielen das Monströse an die Stelle des Menschlichen tritt, soll damit jedwede Brutalität gerechtfertigt werden: „Many games use literal monstrousness as a defence of on-screen killings“, schreibt Kocurek.⁶² Und sie geht noch weiter. Tatsächlich erkennt sie in dieser „deliberate strategy“ der Spieldesigner eine Parallele zu anderen Strategien; namentlich jenen einer politischen Propaganda, welche auf die radikale Exklusion, die verächtliche Diskriminierung von Minderheiten aller Art zielt.⁶³

Kocurek verfolgt die Spur dieser Strategie durch die Geschichte des Mediums. Dabei kommt sie auf zwei Spiele zu sprechen, von denen wir bereits in Hayses Verfallsgeschichte gehört haben, DEATH RACE und DOOM (als ersteres einen Aufschrei der Entrüstung hervorrief, erklärten die Entwickler, der Spieler würde gar keine friedfertigen Fußgänger über den Haufen fahren, sondern gemeingefährliche Monster;⁶⁴ im Fall von letzterem muss man gegen unzählige Dämonen und Untote antreten, „even as those targets looked recognisably, sus-

betrachten kann. Ist eine Kommunikation, die das Internet vermittelt, weniger wirklich und verbindlich als jene, die beispielsweise auf dem Bolzplatz stattfindet?

⁶⁰ Carly A. Kocurek: Who Harkens to the Monster's Scream? Death, Violence and the Veil of the Monstrous in Video Games. In: Visual Studies 30 (2015), H. 1, S. 79–89, hier: S. 79 [Herv. i. O.].

⁶¹ Kocurek: Who Harkens to the Monster's Scream?, S. 85.

⁶² Kocurek: Who Harkens to the Monster's Scream?, S. 81.

⁶³ Vgl. Kocurek: Who Harkens to the Monster's Scream?, S. 80.

⁶⁴ Vgl. Kocurek: Who Harkens to the Monster's Scream?, S. 79.

piciously, human“⁶⁵), bezieht aber auch andere, nicht minder berühmt-berühmte Titel in ihre Argumentation ein, etwa CARMAGEDDON (Stainless Software, 1997). Was dieses Spiel betrifft, so interessiert sich Kocurek besonders für den Einsatz von „alternative blood“. Damit hat es Folgendes auf sich: „At its most basic, alternative blood involves the conversion of on-screen blood from red to green; this conversion can be used as a means of claiming that the on-screen victims are something other than human.“⁶⁶ Vor dem Hintergrund der Kontroversen um CARMAGEDDON behaupteten die Entwickler etwa, bei gewissen grünblütigen Figuren handele es sich um Zombies, und „in another iteration of the game, the green zombie blood was replaced with black oil, and the characters became ‚robots‘“.⁶⁷

Kocureks Position lässt sich in der These zusammenfassen, dass Spiele, die die Wucht ihrer Gewaltinszenierungen abzumildern suchen, indem sie die zu erledigenden Gegner enthumanisieren oder „alternative blood“ verwenden, nicht nur nicht harmlos, sondern sehr gefährlich, vielleicht gar rundweg verwerflich sind. Machen sie sich doch zum Büttel einer reaktionären Ideologie, die darauf abhebt, alles, was nicht in das jeweilige weltanschauliche Programm passt, aus der (bekanntlich ohnehin sehr brüchigen) Gemeinschaft menschlicher Wesen auszuschließen:

Monsters are frequently coded as social undesirables – as racial or ethnic minorities, as sexual deviants, as those living on the margins of society. While the monstrousness of characters may make the presentation of their persecution and death more palatable to viewers or players or even ratings boards, the dehumanisation of monsters – whether green-blooded zombies or insidious humanoid demons – as a means of justifying on-screen deaths is often reflective of or even a further instance of the dehumanisation of real people.⁶⁸

Wenn Kocurek recht hat, liefe die Arbeit der Zurichtungsmaschinen in den genannten und vielen anderen Fällen darauf hinaus, das Denken und Fühlen der Spieler zu vergiften, langsam und unmerklich – bis sie vielleicht bereit sind, das, was in DOOM oder CARMAGEDDON als leicht anrühige, letztlich aber unbedenkliche Gaudi daherkommt, im Ernstfall der politischen Praxis zu unterstützen.

⁶⁵ Kocurek: Who Harkens to the Monster's Scream?, S. 81.

⁶⁶ Kocurek: Who Harkens to the Monster's Scream?, S. 81.

⁶⁷ Kocurek: Who Harkens to the Monster's Scream?, S. 81.

⁶⁸ Kocurek: Who Harkens to the Monster's Scream?, S. 86.

Leerstellen der Debatte

Die skizzierten Positionen von Hayse, Krapp und Kocurek scheinen mir bis zu einem gewissen Grad repräsentativ für die neuere Forschung über den Zusammenhang von Videospielen und Gewalt. Das Medium wird nicht rundweg verdammt, sondern durchaus gewürdigt in seinem ästhetischen Potenzial – wobei eher selten Stimmen laut werden, die den medialen Gewaltausbrüchen eine tendenziell stabilisierende Funktion zuweisen, wie sie sich aus Jochen Venus' Überlegungen herleiten ließe. Vielmehr verweist man auf Auswüchse, die bestimmte Designentscheidungen oder eine bestimmte Spielpraxis betreffen. Diese Auswüchse werden kritisiert, weil sich die Spiele in ihnen einer gewaltverherrlichenden, frauenverachtenden oder allgemein diskriminierenden Ideologie andienen – oder weil sie eine Lebensführung begünstigen, die auf eine Art fortwährende digitale Nabelschau hinausläuft und damit dem Zusammenhalt des liberalen Gemeinwesens abträglich ist.

Besonders heikel wird es aus naheliegenden Gründen, wenn beides zusammenkommt; wenn Spieler, und gewiss denkt man hier zuallererst an junge Männer, also in irrealen Welten versinken, die dem Gesetz der machistischen Gewalt gehorchen. Das Schreckensbild des adoleszenten oder ewig spätpubertären Gamers scheint auf: Er ist übergewichtig, hat fahle, verpickelte Haut und fettiges Haar, geht nur aus dem Haus, um koffeinhaltige Softdrinks oder Chips zu kaufen und wundert sich, wenn die Frauen, denen er bei diesen Exkursionen begegnet, weder so aussehen noch sich so benehmen wie *Hentai*-Figuren. Dass die Frustration über die Defizite alltäglicher Weiblichkeit früher oder später in eine Vorliebe für halbseidene Parteien, rechtsextreme Verschwörungstheorien oder asoziales bis offen destruktives Verhalten umzuschlagen droht, kann beinah als ausgemacht gelten.

Nun geht es mir nicht darum, dem möglichen Wahrheitsgehalt derartiger Schreckensbilder nachzuspüren; ebenso wenig beabsichtige ich, die Debatte über die Gefahren, die von gewalttätigen Videospielen ausgehen, umfassend darzustellen. Tatsächlich wäre eine längere Studie nötig, um die historische Entwicklung dieser Debatte aufzufalten, ihre theoretischen Voraussetzungen und Kurzschlüsse zu diskutieren.

Der knappe Einblick, den ich auf den vorangegangenen Seiten gegeben habe, mag indessen hinreichend sein, um, erstens, eine bemerkenswerte Korrespondenz zwischen der Kritik am Medium Videospiel und am Genre Fantasy aufzuzeigen; und, zweitens, um zu verdeutlichen, dass die Auseinandersetzung mit den dunkleren, vielleicht bedrohlichen Aspekten des Videospieles, obgleich sie viele Dutzend Artikel und Studien hervorgebracht hat, tendenziell zwei Leerstellen aufweist.

Beginnen wir mit den Parallelen in der Kritik an Videospiel und Fantasy. Diese liegen auf der Hand. Beiden wird – bezogen auf die Fantasy habe ich das bereits ausführlich dargelegt – eine Neigung zur Gewaltverherrlichung und Frauenverachtung, zu Xenophobie und Rassismus, kurzum zu reaktionärem Gedankengut aller Art vorgeworfen. Was man gemeinhin als „Eskapismus“ bezeichnet, liefert gleichsam die Rahmung dieser Vorwürfe: Denn die Vernachlässigung der empirisch gegebenen Realität zugunsten einer ausgedachten, allein den Gesetzmäßigkeiten der literarischen oder programmierenden Fantasie gehorchenden Welt begründet in sich schon ein Verdachtsmoment.

Wie gesagt, die Parallelen liegen auf der Hand. Doch was folgt aus diesem Befund? In Hinblick auf die Fantasy habe ich eine Vermutung geäußert, die auch bezogen auf das Videospiel, so meine ich, zumindest bedenkenswert ist. Der Aufstieg von beidem, Fantasy und Videospiel,⁶⁹ zu einem weltweiten, populärkulturellen Phänomen hat sich ja in den letzten Jahrzehnten vollzogen, in einer zunehmend utopiearmen Zeit also, in der alle Lebensbereiche unter dem Druck stehen, sich dem TINA-Prinzip zu unterwerfen. Niemand ist restlos gefeit gegen die Macht einer Ideologie, die sich als selbstverständlich, eben als alternativlos geriert. Somit ist es vielleicht nicht verwunderlich, dass viele Intellektuelle der Ansicht sind, die schiere Hinwendung zu ausgedachten Welten komme einer albernen oder unverantwortlichen Kinderei gleich – schließlich haben wir es hier mit Menschen zu tun, die eine höchst prekäre Tätigkeit ausüben (das Denken, nämlich), deren Relevanz sich eigentlich nur innerhalb sozialer und institutioneller Diskurse erweisen kann, die also nicht gerade unabhängig ist vom Status Quo der jeweils herrschenden Meinung. Wenn das zutrifft, wären gewisse Anfeindungen und Abwertungen, denen sich Fantasy und Videospiel ausgesetzt sehen, einer historischen Kontingenz geschuldet – freilich müsste man von einer zukünftigen (oder vergangenen) Warte auf unsere Zeit blicken, sie mit den Augen jener anderen Zeit betrachten, um die Bedingtheit der Voraussetzungen unseres Denkens und Fühlens wirklich verstehen zu können.

Abgesehen von dieser eher spekulativen Kritik der Kritik gibt es aber ganz handfeste Probleme im Umgang mit Fantasy und Videospiel. Bezogen auf die Literatur und den Film hängen sie, auch davon war bereits die Rede, wesentlich mit dem unklaren Status einer Fiktionalität zweiter Ordnung zusammen. Zugespielt gesagt: Worin besteht der Unterschied, wenn man sich in die fiktive Welt Mittel Erde hineinräumt, oder in eine fiktive Welt zur Zeit des sehr realen Ersten

⁶⁹ In diesem Zusammenhang ist die „Fantasy“ in einem weiteren Sinne gemeint; es geht also nicht nur um Genreprodukte, die in der Tradition von Tolkien stehen, sondern auch beispielsweise um Urban Fantasy à la *Harry Potter* oder sogenannte Paranormal Romances à la *Twilight*.

Weltkriegs? Warum ist es politisch oder sonst wie relevanter, sich beispielsweise auf eine literarische oder kinematografische Reise durch den kriegsversehrten Balkan zu begeben als durch das kriegsversehrte Westeros? Die naheliegende Antwort beantwortet in Wahrheit überhaupt nichts. Denn es geht ja gerade darum, dass erst geklärt werden müsste, auf welcher Ebene sich Fiktion und Wirklichkeit kurzschließen und wie das Referenzsystem funktioniert, das die Imagination mit der gelebten Realität einer Leserin, eines Zuschauers verbindet.

Im Fall des Videospiels stellt sich das Problem insofern anders dar, als bislang noch niemand ernstlich auf die Idee gekommen ist, die digitalen Welten als handfeste Abbildung einer irgendwie vormedialen Wirklichkeit zu deuten – wobei möglich scheint, dass sich das demnächst ändern wird; die Rezeption von RED DEAD REDEMPTION 2 deutet darauf hin. Wer die Tests der internationalen Spielepresse liest, könnte mitunter den Eindruck bekommen, als handele es sich bei der Open World von RED DEAD REDEMPTION 2 um eine Zeitmaschine, die die Spielerinnen und Spieler geradewegs in den Wilden Westen befördert.⁷⁰

Einstweilen aber dürfte weitgehend Einigkeit darüber herrschen, dass die Welten des Videospiels zuvörderst und vor allem ihrem eigenen Bauprinzip verpflichtet sind. Das aber macht deutlich, dass die Ubiquität des Themas „Videospiele und Gewalt“ in einem eigenartigen Missverhältnis zu der Ungeklärtheit der Begriffe steht. Wenn ein Spieler allein in seinem Wohnzimmer vor dem Fernseher sitzt und sich daran freut, wie das von ihm gesteuerte polygonale Wesen das Blut anderer polygonaler Wesen vergießt, was heißt dann eigentlich „Gewalt“? Und was heißt „Blut“? Sicherlich könnte man dieselben Fragen stellen, und mit gutem Grund, wenn es um filmische oder literarische Gewalt geht – doch beim Videospiel tritt das Problem aufgrund der unzweifelhaften Irrealität

⁷⁰ Vgl. etwa Martin Woger: Next Level Open World. Wie wir offene Welten 2020 sehen werden. In: [www.eurogamer.de](https://www.eurogamer.de/articles/2018-10-24-red-dead-redemption-2-test-next-level-open-world), 8. November 2019 [25. Oktober 2018], <https://www.eurogamer.de/articles/2018-10-24-red-dead-redemption-2-test-next-level-open-world> [letzter Zugriff: 12.05.2020]; Jörg Luibl: Die Outlaw Opera. In: [www.4players.de](http://www.4players.de/4players.php/disbericht/Allgemein/Test/38241/83435/0/Red_Dead_Redemption_2.html), 26. Oktober 2018, http://www.4players.de/4players.php/disbericht/Allgemein/Test/38241/83435/0/Red_Dead_Redemption_2.html [letzter Zugriff: 12.05.2020]; Luke Reilly: A Meticulously Polished Open-world Ode to the Outlaw Era. In: [ign.com](https://www.ign.com/articles/2018/10/25/red-dead-redemption-2-review), 21. April 2020 [25. Oktober 2018], <https://www.ign.com/articles/2018/10/25/red-dead-redemption-2-review> [letzter Zugriff: 12.05.2020]; Martin Robinson: A Peerless Open World, and a Story in the Shadow of its Predecessor. O.K. Corral. In: [www.eurogamer.net](https://www.eurogamer.net/articles/2018-10-25-red-dead-redemption-2-review_9), 8. November 2019 [26. Oktober 2018], https://www.eurogamer.net/articles/2018-10-25-red-dead-redemption-2-review_9 [letzter Zugriff: 12.05.2020].

Rolf Nohr hat freilich schon vor Längerem die These aufgestellt, dass das Medium Videospiel immer mehr dazu neige, die eigene Gemachtheit mittels – durchaus im repräsentationalen Verständnis – möglichst realistischer Grafik zu verschleiern. Vgl. Rolf F. Nohr: Die Natürlichkeit des Spielens. Vom Verschwinden des Gemachten im Computerspiel. Münster 2008.

des Geschehens umso deutlicher zutage; eine Irrealität, die spätestens offenbar wird, sobald die Spielerinnen und Spieler versuchen, etwas zu tun, das nicht im Programmcode vorgesehen ist.

Mit einem Wort: Es stellt sich die Frage, wo die Gewalt im Videospiel eigentlich stattfindet.⁷¹ Aus Sicht der Theorien von Hermann Kappelhoff, auf denen meine Spielanalysen gründen, ist die Antwort klar: in der leibhaften Erfahrung der Spielerinnen und Spieler. Wenn man sich mit der einschlägigen Forschung beschäftigt, bekommt man den Eindruck, dass diese Antwort als – mag sein, unausgesprochene oder unreflektierte – Voraussetzung gängiger Thesen gelten kann. Schließlich geht es ja meistens darum, dass die Spiele, die man spielt, das eigene Denken und Fühlen beeinflussen; und zwar (so die Befürchtung) nicht zum Guten.

Das führt uns zu den erwähnten Leerstellen. Denn darüber, wie diese Beeinflussung vor sich gehen soll, wie sie etwa mit der Gestaltung und Rhythmik audiovisueller Bilder zusammenhängt, erfährt man wenig bis nichts. Es zählt nur das Faktum des Repräsentierten: der brutale Akt, das abstoßende Monster, der zerstörte Körper. Die Poetik einzelner Spiele steht nicht in Rede; ebenso wenig wie die Spielerfahrung der Schreibenden.

Was genau heißt das?

Im Fall der empirischen Psychologie wird deutlich, dass schon das Design der Studien verhindert, dass einzelne Spiele mehr sein können als beinahe will-

71 Auch Thomas Hensel fragt, „worauf sich der Gewaltbegriff im Computerspiel eigentlich bezieht?“ – er führt aus: „Bezieht er sich auf die Bildschirmdarstellung, oder bezieht er sich auf das Steuerungsverhalten, also auf das oftmals zeitkritische Drücken von Tastenkombinationen beispielsweise?“ Thomas Hensel: Rohes Entertainment oder raffiniertes Kulturgut? Überlegungen zum Computerspiel. In: Stefan Hradli (Hg.): Der Alltag in digitalen Gesellschaften. Chancen und Risiken. Vorträge des Symposiums vom 28. November 2014. Mainz/Stuttgart 2015, S. 9–15, hier: S. 13. Und Hensel erläutert: „De facto werden die Funktionslogiken von Bildschirmdarstellung und Steuerungsverhalten oftmals verkannt: In der Funktionslogik des Steuerungsverhaltens ‚tötet‘ der Spieler mitnichten, sondern drückt lediglich eine Maustaste. [...] Komplementär dazu wäre die Funktionsdarstellung der Bildschirmdarstellung genauer zu betrachten: Hier scheint oftmals alles andere als ein moralisches Einverständnis mit brutalen Metzeleien vorzuliegen, weniger eine Faszination an vor Blut strotzenden Situationen, deren Gewalttätigkeit verherrlicht würde, wie immer wieder insinuiert wird, als vielmehr eine pubertäre Identifikationslust mit einer möglichst ‚krassen‘ Ästhetik, die häufig gepaart ist mit einem Souveränitätsgefühl, das sich einer Beherrschung von Medien verdankt, die Eltern und Lehrern das Blut in den Adern gefrieren lassen.“ Hensel: Rohes Entertainment oder raffiniertes Kulturgut?, S. 13–14.

Die von Hensel angeführten Argumente sollten unbedingt berücksichtigt werden, da sie einen wichtigen Beitrag zur Differenzierung der „Videospiele und Gewalt“-Debatte leisten; zumal, wenn es um die mutmaßlichen Gefährdungen für Jugendliche geht. Allerdings muss ich zugeben, dass es mir dennoch notwendig erscheint, die Frage nach der Lust am digitalen Blutbad ästhetiktheoretisch zu reflektieren.

kürlich ausgewählte Stimuli. In einer etwas älteren, aber vielzitierten Studie, die von Edward F. Schneider, Annie Lang, Mija Shin und Samuel D. Bradley durchgeführt wurde, wurden die Partizipanten dazu angehalten, vier Spiele für jeweils acht – acht! – Minuten zu spielen: „Eight minutes was selected because it is long enough for experienced game players to make significant progress in these games but short enough to allow all four games to be played in one sitting.“⁷²

Da fragt man sich: Was heißt „significant progress“? Gemessen woran ist der Spielfortschritt, der in acht Minuten erzielt werden kann, „significant“? Und was genau spielt ein Spieler, eine Spielerin eigentlich, der oder die sich nur acht Minuten in einer fiktiven Welt aufhält, wenn ein kompletter Durchgang durch das jeweilige Spiel – im Fall dieser Studie ging es um DOOM 2: HELL ON EARTH (id Software, 1994), QUAKE II (id Software, 1997), OUTLAWS (LucasArts, 1997) und HALF-LIFE (Valve, 1998) – eine Reihe von Stunden in Anspruch nehmen würde? Diese Fragen sind umso dringender, weil die zitierte Studie darauf zielt, die folgenden vier Hypothesen zu überprüfen: „Video game players will identify with characters and their goals to a greater extent when a story is present than when a story is not present“, „Video game players will report greater presence when a story is present than when no story is present“, ⁷³ „Video game players will report feeling more positive and more aroused when playing story based games compared to nonstory based games“ sowie „Video game players will show greater physiological arousal when playing story based games compared to nonstory based games“⁷⁴ – und zudem eigens betont wird, dass zwei der ausgewählten Spiele, OUTLAWS und HALF-LIFE, von der Kritik für die „compelling integration of story into game play“ gefeiert wurden.⁷⁵

Noch einmal: Welche „story“ erleben Spieler, die acht Minuten spielen? Welche Erfahrung können sie im Verlauf von acht Minuten machen, was die „compelling integration“ dieser Story in die Spielmechaniken angeht? Und kann eine Spielwelt in acht Minuten „significant progress“ hinsichtlich der Entfaltung ihrer Gesetzmäßigkeiten erzielen? Kurzum, welche Relevanz hat es – von der Warte ästhetischer Theorie aus betrachtet –, wenn eine Studie wie die von Schneider, Lang, Shin und Bradley zu dem Ergebnis kommt, dass „story-based games“ zu einem „higher level of arousal throughout game play“ geführt hätten als „nonstory games“?⁷⁶ Und schlussfolgert:

72 Edward F. Schneider/Annie Lang/Mija Shin/Samuel D. Bradley: Death with a Story. How Story Impacts Emotional, Motivational and Physiological Responses to First-Person Shooter Video Games. In: Human Communication Research 30 (2004), H. 3, S. 361–375, hier: S. 366.

73 Schneider/Lang/Shin/Bradley: Death with a Story, S. 365.

74 Schneider/Lang/Shin/Bradley: Death with a Story, S. 366.

75 Schneider/Lang/Shin/Bradley: Death with a Story, S. 367.

76 Schneider/Lang/Shin/Bradley: Death with a Story, S. 370.

For the video game marketer, these results suggest that the addition of a story could be a useful sales tool. For those concerned with children potentially modeling aggressive behavior, these results may be disconcerting. These results, coupled with theory on the link between media and aggression, suggest that the addition of narrative could act as a catalyst toward future aggressive behavior. Addition of a narrative functions to provide justification, increase arousal, and therefore increase learning. It provides frequent exposure to violent behavior committed under the direction of the game player by a character with whom the player closely identifies, which is likely to increase facilitation and thus inhibition. It increases the experience of positive emotion, which may further desensitize the viewer to violent behavior. The results reported here suggest that there is reason to be concerned about the possible effects of playing modern immersive narrative-based violent video games on the likelihood of aggressive behavior.⁷⁷

Nun will ich mir nicht anmaßen, die Validität psychologischer Forschung zu beurteilen. Aber wenn sich die Geisteswissenschaften mit dem Vorwurf auseinandersetzen müssen, dass ihre Ergebnisse ebenso luftig wie irrelevant sind, sollte umgekehrt der Hinweis erlaubt sein, dass die empirische Psychologie zwar Ergebnisse hervorbringt, die in unserer positivistischen Zeit als belastbar gelten, dies aber nur um den Preis tun kann, dass die ästhetische Komplexität des Gegenstandes bestenfalls im Ansatz berücksichtigt wird. Das betrifft nicht nur das Videospiel, sondern desgleichen den Film. In beiden Fällen gilt, dass, wie Hermann Kappelhoff schreibt, „eine fachfremde Empirie“ am Werk ist, „die in ihren physiologischen Untersuchungen auf einem Abstraktionsniveau operiert, das unendlich weit entfernt ist von der Möglichkeit, konkrete mediale Rezeptionsprozesse audiovisueller Bilder zu beschreiben“.⁷⁸

Jedenfalls sollte es zu denken geben, wenn ein Aufsatz einschlägige theoretische Modelle diskutiert, die zu einem Verständnis der möglicherweise ungunstigen Folgen gewalttätiger Videospiele herangezogen werden – und dabei klar zu Tage tritt, dass kein einziges dieser Modelle auch nur einen Fingerbreit Raum gibt, die Poetiken konkreter Spiele zu reflektieren; ganz gleich, ob diese Modelle an „long-term effects“ (wie die „Cognitive Neoassociation Theory“, die „Observational Learning and Social Cognitive Theory“ die „Desensitization Theory“ oder die „Cultivation Theory“) oder an „short-term effects“ (wie die „Media Priming Theory“ oder die „Excitation Transfer Theory“) interessiert sind.⁷⁹ Oder wenn für eine andere, gewiss seriöse Studie, die an einem sehr respektablen Ort erschienen ist,

77 Schneider/Lang/Shin/Bradley: *Death with a Story*, S. 372.

78 Hermann Kappelhoff: *Kognition und Reflexion*, S. 50.

79 Vgl. René Weber/Ute Ritterfeld/Anna Kostygina: *Aggression and Violence as Effects of Playing Violent Video Games*. In: Peter Vorderer/Jennings Bryant (Hg.): *Playing Video Games. Motives, Responses and Consequences*. Mahwah 2006, S. 347–361.

das als Stimulus verwendete Spiel – dieses Mal *HALF-LIFE 2* (Valve, 2004) – kurzerhand umprogrammiert wird, um eine effektivere Prüfung der Hypothesen zu erlauben, ohne dass im Geringsten bedacht wird, dass derart willkürliche Änderungen die Aussagekraft der eigenen Forschung schmälern könnten, was „konkrete mediale Rezeptionsprozesse audiovisueller Bilder betrifft“.⁸⁰

Allerdings ist es keineswegs so, dass dieses Problem auf die empirische Psychologie beschränkt wäre.⁸¹ Das wird deutlich, wenn wir uns noch einmal dem bereits diskutierten Aufsatz von Carly A. Kocurek, „Who Harkens to the Monster’s Scream?“, zuwenden. Im Rahmen dieses Aufsatzes führt Kocurek drei, wie sie sagt, „close readings“ durch, und zwar von den Spielen *LEGO INDIANA JONES: THE ORIGINAL ADVENTURES* (Traveller’s Tales, 2008), *SERIOUS SAM 3: BFE* (Croteam, 2011) und *RED DEAD REDEMPTION: UNDEAD NIGHTMARE* (Rockstar San Diego, 2010). Tatsächlich beschränken sich diese „close readings“ darauf, dass Kocurek jeweils etwa eine Seite darauf verwendet, Aussagen wie die folgenden zu treffen:

While the game boasts literally dozens of playable characters, nonwhite characters often have character names like ‚Hovitos Tribesman‘ and ‚Sherpa Gunner‘. The minimisation of character-on-character violence in the *LEGO INDIANA JONES* games may make them less gory than the source films, but it also amplifies the entire franchise’s willingness to treat certain lives as inconsequential.⁸²

Oder:

While the narrative of *SERIOUS SAM* justifies the onscreen violence – the aliens are, after all, invaders bent on human extermination – the representation of that violence is simultaneously playful and brutish. The game seems to suggest that violence is not something to be regretted so much as something to be enjoyed, a suggestion only furthered by the irreverent comic blood options.⁸³

80 Vgl. Tilo Hartmann/Peter Vorderer: It’s Okay to Shoot a Character. Moral Disengagement in Violent Video Games. In: *Journal of Communications* 60 (2010), S. 94–119, hier: S. 101. In diesem Fall spielten die Probanden übrigens für zehn Minuten.

81 Übrigens schlagen sich auch Studien neueren und neuesten Datums mit den genannten Problemen herum, ohne dass eine überzeugende Lösung deutlich würde. Vgl. etwa: Jack Denham/Matthew Spokes: Thinking Outside the „Murder Box“. Virtual Violence and Pro-Social Action in Video Games. In: *The British Journal of Criminology*, 24. Dezember 2018. Gleichwohl ist hier ein Fortschritt zumindest dahingehend zu erkennen, dass die Spiel-Sessions dieser Studie, statt lediglich acht oder zehn Minuten, immerhin eine ganze Stunde umfassten und Gespräche sowohl während wie auch nach dem Spielen mit dem Versuch geführt wurden, konkrete Spielerfahrungen durch die Erzählungen der Probanden nachzuzeichnen.

82 Kocurek: Who Harkens to the Monster’s Scream?, S. 82.

83 Kocurek: Who Harkens to the Monster’s Scream?, S. 83–84.

Oder:

Marston [der Held aus RED DEAD REDEMPTION: UNDEAD NIGHTMARE] kills Uncle, the Professor, Mr. Nastas and a finely dressed woman from Blackwater in the game's early scenes. While he struggles to save his own wife and son, he has little compunction dispensing with the other infected. The game doubles the rationale for these deaths – the west must as always be won and preserved through violence, and the undead must be eliminated. However, through these early attackers, the game seems to make suggestions about who rightly can and should survive in the West. That Marston, an embodiment of rugged ideals of masculinity, is cast as the hero against zombified academics, women, and ‚Indians‘ echoes and forwards the established values of the Western genre.⁸⁴

Die zitierten Passagen verdeutlichen, dass es in Koczureks „close readings“ weder um Bildkompositionen noch um audiovisuelle Rhythmen geht, weder um Genrepoetiken noch um die Modulationen ästhetischer Erfahrung, ja nicht einmal um die Konstruktion einer Figur oder Narration. Stattdessen werden einzelne, isolierte Elemente herausgegriffen und mit Intention und Wirkung des jeweiligen Spiels gleichgesetzt. Der Gedanke ist immer schon gedacht, das Spiel nurmehr Erfüllungsgelhilfe einer These.

Das ist umso problematischer, weil Koczureks Überlegungen als solche zweifellos ernstgenommen werden sollten. Wenn Hunderte Millionen Menschen einen Gutteil ihrer Freizeit mit einem Medium verbringen, ist es von großer Bedeutung zu ergründen, wie in den Entwürfen dieses Mediums, auf der Ebene seiner konkreten Realisierungen, das Verhältnis des Einzelnen zur Gemeinschaft, wie Politik und Geschichte, wie Liebe und Sexualität, wie eben auch Kampf und Krieg, Gewalt und Tod gedacht werden. Allerdings werden wir das wohl nie herausfinden, wenn wir, anstatt mit den Spielen zu denken, auf der Höhe ihrer Poetiken, vorgefertigte Thesen applizieren.

Thomas Hensel spricht in Hinblick auf „Risiken und Chancen“ des Videospiels von der „Herausforderung, ja der unbedingten Notwendigkeit, medienkompetener zu werden“.⁸⁵ Ich meine, dass die von Hensel geforderte Medienkompetenz sich nicht zuletzt als analytische Kompetenz – durchaus im Sinn eines poetologischen Spürsinns – realisieren muss.⁸⁶ Denn wenn es um die Gewalt im Videospiel geht,

⁸⁴ Koczurek: Who Harkens to the Monster's Scream?, S. 85.

⁸⁵ Hensel: Rohes Entertainment oder raffiniertes Kulturgut?, S. 14.

⁸⁶ Mir scheint, dass die Argumentation von Bernd Bösel und Sebastian Möring in eine ähnliche Richtung weist, stellen die beiden doch fest, dass „ein Überblick über die charakteristischen affektiven und emotionalen Qualitäten der unterschiedlichen Computerspielgenres“ ein Desiderat der Game Studies sei – wobei sie zugleich betonen, dass die „tentativ so zu nennende ‚Affektpoetik des Computerspiels‘“ gut beraten wäre, „sich nicht auf die vermeintlich sichere neuropsychologische Annahme von Basisemotionen zurückzuziehen, für die dann

besteht die „Herausforderung“ gerade darin, die verschiedenen Gestaltungsmodi lustvoller Brutalität in der eigenen Spielerfahrung nachzuvollziehen und zu befragen, ohne von vornherein zu wissen, was sie bedeuten. Schließlich ist die Analyse der ästhetischen Erfahrung, die man beim Spielen eines Spiels, beim Sehen eines Films, beim Lesen eines Buchs, beim Hören eines Musikstücks, beim Betrachten eines Gemäldes macht, eine dem Gegenstand angemessene Form von Empirie. Wer sich dieser Form von Empirie rundweg verweigert und trotzdem Aussagen über einzelne Kunstwerke treffen will, läuft Gefahr, zur Karikatur eines Wissenschaftlers zu werden.

Denn wie soll das zugehen? Da gibt es Kriegsfilme, Pornos, Gewaltspiele, die Zuschauerinnen und Zuschauer, Spielerinnen und Spieler mit Macht affizieren, patriotische Aufwallungen, sexuelle Erregung oder latente Blutlust hervorrufen – nur die Wissenschaftler, die sich mit diesen Gegenständen beschäftigen, bleiben reiner Geist und können von der Warte der unangefochtenen, in sich ruhenden, absoluten Bewusstheit beurteilen, was im Medienkonsum *der anderen* geschieht? Und wenn dem nicht so ist, wenn der Wissenschaftler bei der Arbeit, also beispielsweise beim Niedermetzeln einer Horde Westernzombies, das größte Vergnügen empfindet, es gar nicht erwarten kann, wieder mit John Marston und seinem verlässlichen Repetiergewehr loszuziehen – wie passt das dann zum rigorosen ideologiekritischen Urteil?

Also: Entweder der Wissenschaftler ist völlig unberührt von dem Gegenstand der Analyse. Dann kann er keine relevante Aussage über die Wirkung dieses Gegenstands treffen. Oder er ist nicht unberührt. Dann muss er diese seine Berührtheit, die eigene ästhetische Erfahrung, in irgendein Verhältnis zu der politischen Haltung stellen, die er gerne einnehmen möchte.

jeweils ein Genre zuständig wäre; wenn sie nicht hinter die [...] Versuche, zeitgenössische Affekttheorien mit den Ansätzen der Game Studies zu verbinden, zurückfallen will, müsste sie sich der Herausforderung stellen, spielmechanische und prozedurale Aspekte mit somatischen, narrativen, soziokulturellen und auch historischen Aspekten zu verbinden.“ Bernd Bösel/Sebastian Möring: Affekt. In: Feige/Ostritsch/Rautzenberg (Hg.): Philosophie des Computerspiels, S. 193–204, hier: S. 201–202. Auch Stephan Packards Plädoyer für mehr „Virtualitätskompetenz“ – nicht nur in Hinblick auf Videospiele – lässt sich in diesem Sinne verstehen; Packard schließt seine Ausführungen mit der Frage: „Sollen die Fiktionen kontrolliert werden, oder unser Umgang damit? Fordern wir bessere Comics – oder müssen wir nicht vielmehr fordern, dass Comicleser und Nutzer von Virtualitätsmedien selbst bessere, erfahrenere Leser und bessere Virtualitätsreisende werden?“ Stephan Packard: „Choose your fictions well“. Moralische Ansprüche an die mediale Kontrolle virtueller Welten zwischen Fiktion und Spiel. In: Paidia. Zeitschrift für Computerspielforschung, 3. September 2015, <http://www.paidia.de/choose-your-fictions-well-moralische-anspruche-an-die-mediale-kontrolle-virtueller-welten-zwischen-fiktion-und-spiel/> [letzter Zugriff: 12.05.2020].

Zweifellos ist das nicht einfach. Die Wissenschaftsprosa kommt an ihre Grenzen, wenn sie auf eine Fachsimpelei über Streitäxte und Zweihandschwerter, Schrotflinten und Maschinenpistolen sich einlassen soll. Und erst recht, wenn es darum geht zu beschreiben, wie es sich anfühlt, mit einer Kettensäge Horden von Dämonen zu massakrieren (wie man es in sämtlichen Teilen der DOOM-Reihe tun kann⁸⁷). Doch vielleicht gehört das zum Wesen der Sache: dass ein neues Medium nicht unbedingt neue, aber eine andere, ihm angemessene Sprache verlangt. Die sich in ihrer Sinnhaftigkeit wiederum nur einschätzen lässt, wenn man über eine entsprechende Methodik verfügt.

In den Game Studies gibt es Ansätze zu beidem, zugleich jedoch, wie bereits erwähnt, eine große Zurückhaltung und wohl auch Unsicherheit hinsichtlich der Durchführung poetologischer Analysen. Die Probleme, die ich anhand von Kocureks Ausführungen erläutert habe, sind hier durchaus symptomatisch. Alles in allem bestätigt sich bezogen auf das Videospiel – nicht zwar nicht nur, sofern heikle Themen wie die spielerische Affirmation von Gewalt in Rede stehen – die Diagnose, die Kappelhoff hinsichtlich des Films trifft: „Wenn audiovisuelle Bilder als historische Dokumente, als Texte oder Diskurse untersucht oder in Diskursen verortet werden, geschieht dies fast immer mit Blick auf die in den Bildern repräsentierten Sachverhalte – als seien diese selbstverständlich und fraglos gegeben.“⁸⁸

Ich hoffe, die vorliegende Studie wird ihren Beitrag dazu leisten, dass sich dies ändert. Was dann eben auch den Umgang mit der Frage beträfe, wie die Gewalt in Videospielen einzuschätzen ist. In meinen Analysen zu SHADOW OF THE COLOSSUS und DARK SOULS habe ich zu zeigen versucht, dass Spiele ihre

87 Bei den Spielen der Hauptreihe handelt es sich neben DOOM und DOOM 2: HELL ON EARTH um DOOM 3 (2004, id Software), DOOM (2016, id Software) und DOOM ETERNAL (2020, id Software).

88 Kappelhoff: Kognition und Reflexion, S. 35. Freilich gibt es Ausnahmen. Eine davon ist der Aufsatz, den Hanns Christian Schmidt über HOTLINE MIAMI (Dennaton Games, 2012) geschrieben hat. Nachdem Schmidt die Poetik des Spiels rekonstruiert und eine Spielerposition bestimmt hat, kommt er zu dem Schluss: „Sowohl die Künstlichkeit als auch die Spielhaftigkeit von HOTLINE MIAMI wird vielfach von seinen Figuren thematisiert. Dabei ließe sich das auf diese Weise herausgestellte Motiv der Gewalt durchaus als Kritik am eigenen Spielprinzip lesen – und durch die eigentümliche Geschichte des namenlosen Protagonisten, dessen Welt mit zunehmenden Bluttaten immer groteskere und wahnhaftige Züge annimmt, lässt sich für diese Interpretation argumentativ exzellent ins Feld führen. Damit gehört HOTLINE MIAMI einer (bislang) eher seltenen Gattung von Spielen an, die die Darstellung und Simulation von Gewaltakten nicht affirmieren, sondern durch die paradoxe Dissonanz zwischen (ästhetisch zusammenbrechender) Form und (das Spiel nichtsdestotrotz weiter vorantreibenden) Funktion kritisieren.“ Hanns Christian Schmidt: Do You Like Hurting Other People? Retro-Reflexivität in HOTLINE MIAMI. In: Benjamin Beil/Marc Bonner/Thomas Hensel (Hg.): Computer|Spiel|Bilder. Glückstadt 2014, S. 279–302, hier: S. 297.

Mechaniken, ihre Narration und sogar ihren Weltenbau um den Kampf herum zentrieren können, ohne deshalb ein ungebrochen lustvolles Verhältnis zu der Gewalt einzunehmen, die den Kern der Spielerfahrung bildet. Das qualvolle Sterben der erhabenen und häufig friedfertigen Kolosse kann die Spielerinnen und Spieler ebenso dazu bringen, am Sinn ihres Tuns zu (ver-)zweifeln, wie die schier hoffnungslose Fluchhaftigkeit der sterbenden Königreiche, die alles Kämpfen und Töten nur zu perpetuieren scheint. Dass die schweißtreibenden, adrenalingepeitschten Duelle in *DARK SOULS* dennoch rauschhafte Glücksgefühle freisetzen, mag etwas damit zu tun haben, dass noch der sinnlosesten Gewalt ein Sinn zukommt, wenn die Möglichkeit ihrer Beherrschung in Reichweite kommt. Vielleicht erwächst in den Spielerinnen und Spielern ein Gefühl für die eigene Widerstandskraft, die sich darin beweist, dass sie nicht in die Knie gehen angesichts der ebenso poetischen wie heillosen Finsternis der gefallenen Königreiche Lordran, Drangleic und Lothric; und vielleicht euphorisiert gerade das Selbstgefühl, das in dieser Widerständigkeit aufblitzt.

Fest steht jedenfalls, dass das Urteil über beide Spiele, *SHADOW OF THE COLOSSUS* und *DARK SOULS*, ganz anders ausfiele, wenn die Analyse auf der Ebene der Repräsentation verbliebe. Schließlich sind die Gegner in beiden Spielen monströse, entmenslichte Kreaturen und die Gewalt gegen sie wird (scheinbar) narrativ motiviert. Im nächsten Kapitel werde ich mit *CONAN EXILES* auf ein Spiel zu sprechen kommen, das die Spielerinnen und Spieler zu äußerster Brutalität anhält, ja geradezu zwingt, in der vermeintlichen Feier von Rohheit und Gewalt aber die radikale Unfreiheit spürbar werden lässt, die ein erbarmungsloses Weltgesetz all jenen auferlegt, die sich ihm fügen. Hier steht diese Erfahrung von Unfreiheit in einem ebenso unauflösbaren wie unbehaglichen Spannungsverhältnis zu dem Vergnügen, das es bereitet, unter den Unfreien ein Herrscher zu werden, der seine Mit-Sklaven noch weiter unterjocht und in noch brutalere Formen der Sklaverei zwingt. Vielleicht erteilt uns ein Spiel wie *CONAN EXILES* gerade in der Gestaltung eines derartigen Spannungsverhältnisses eine Lektion über unser Verhältnis zur Gewalt, die wir lieber ignorieren würden: dass das, was im Allgemeinen stets verwerflich ist, nämlich nur zu oft gerechtfertigt erscheint, wenn es den eigenen Interessen dient.

Auf den restlichen Seiten dieses Kapitels soll es jedoch um etwas anderes gehen. Ich will mit analytischen Skizzen zu drei Spielen schließen, die, ohne die digitale Entsprechung zu der von mir erwogenen kleinen Fantasy zu sein,⁸⁹

⁸⁹ Eine solche kleine Fantasy fände man vielleicht eher in *MOONLIGHTER* (Digital Sun, 2018), einem Spiel, bei dem man sich nachts durch verschiedene, zu plündernde Dungeons kämpfen muss, tagsüber aber mit der Organisation eines Ladens beschäftigt ist, also beispielsweise die

vielleicht sogar Ursula K. Le Guin gefallen könnten. Es sind Spiele, die aus ihren Inszenierungen des Kampfes das Bild einer Welt bergen, die gerade nicht, wie man mit Le Guin sagen könnte, „into Me or Us (good) and Them or It (bad)“ geteilt ist – ein Verdienst, das man vielleicht erst richtig würdigen kann, wenn man sich mit der Diskussion um Videospiele und Gewalt befasst hat.

Was tun diese Spiele, wenn sie nicht die dichotomische Logik reproduzieren, die den politischen, ökonomischen, sexuellen und wohl auch ästhetischen Unterwerfungen zugrunde liegt? Aus meiner Sicht lassen sie sich an ein Projekt anschließen, das Donna Haraway mit der doppelten Aufgabe des „staying with the trouble“ und des „making kin“ verbindet. Sie zielt hier auf eine Haltung, die den „futurism“ – im Sinne einer abstrakten Projektierung zeitgenössischer Bestandsaufnahmen in eine zwangsweise apokalyptische Zukunft – ablehnt, ihr Heil weder in der göttlichen Intervention noch im zynischen Abgesang sucht, sondern nach der „sympoiesis“ strebt: ein Machen, Leben und Sterben, das den Menschen als Teil eines Kontinuums verschiedenster Spezies begreift, die alle auf derselben gepeinigten Erde wohnen, dieselbe offene Zeitlichkeit gestalten.⁹⁰

Haraway führt aus: „In fact, staying with the trouble requires learning to be truly present, not as a vanishing pivot between awful or edenic pasts and apocalyptic or salvic futures, but as mortal critters entwined in myriad unfinished configurations of places, times, matters, meanings.“⁹¹ Und weiter: „Kin is a wild category that all sorts of people do their best to domesticate. Making kin as odd-kin rather than, or at least in addition to, godkin and genealogical and biogenetic family troubles important matters, like to whom one is actually responsible.“⁹²

Das ist es, glaube ich, womit die Spiele befasst sind, denen ich mich im Folgenden zuwenden will. *THE LAST GUARDIAN*, *PYRE* und *HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE* unterscheiden sich in vielerlei Hinsicht voneinander, was die Prinzipien ihres Weltenbaus, ihre Spielmechaniken und ihre affektpoetische Gerichtetheit betrifft. Worin sie sich gleichen, ist, dass sie die Spielerinnen und Spieler auf je eigene Weise einladen, oder verlocken wollen, etwas abwegige Beziehungen

Beute der nächtlichen Raubzüge ausstellt und die Preise der einzelnen Gegenstände anpasst, um Kunden zu locken.

90 Haraway: *Staying with the Trouble*, S. 4–5. Vgl. zum Begriff der „sympoiesis“ die folgende Definition: „Sympoiesis is a simple word; it means ‚making-with‘. Nothing makes itself; nothing is really autopoietic or self-organizing. In the words of the Inupiat computer ‚world game‘, earthlings are never alone. That is the radical implication of sympoiesis. Sympoiesis is a word proper to complex, dynamic, responsive, situated historical systems. It is a word for worlding-with, in company. Sympoiesis enfolds autopoiesis and generatively unfurls and extends it.“ Haraway: *Staying with the Trouble*, S. 58.

91 Haraway: *Staying with the Trouble*, S. 1.

92 Haraway: *Staying with the Trouble*, S. 2 [Herv. i. O.].

und Freundschaften einzugehen, mit Menschen und anderen Wesen, um die sie wahrscheinlich unter weniger spielerischen oder ästhetisch trüberen Umständen einen weiten Bogen gemacht hätten. Und das Mittel, welches THE LAST GUARDIAN, PYRE und HELLBLADE nutzen, um jene merkwürdigen Beziehungen zu entwickeln, ist eben der Kampf. Nicht unbedingt das Duell funkenstiebender Klingen, aber doch Auseinandersetzungen, bei denen, selbst wenn sie völlig unblutig verlaufen (wie es zumindest in PYRE der Fall ist), sehr viel, ja eigentlich *alles* auf dem Spiel steht: Leben und Tod, Freiheit und Liebe.

„SF is a method of tracing, of following a thread in the dark, in a dangerous true tale of adventure, where who lives and who dies and how might become clearer for the cultivating of multispecies justice.”⁹³ Ich meine, dass diese Worte, die Haraway über die von ihr hochgeschätzte Science-Fiction schreibt, auch auf die genannten Spiele zutreffen – und sogar ein häufig ungenutztes Potenzial der Fantasy allgemein bezeichnen. Etwa in dem Sinn, wie ich vorhin sagte, es sei kein nebensächliches oder randständiges Detail, dass in den Geschichten, die dieses Genre erzählt, oftmals nicht-menschliche oder gerade-noch-menschliche Wesen als selbstlose Helden, große Liebende und, ganz allgemein, Vorbilder in Sachen Menschlichkeit hervortreten.⁹⁴

Der Preis der Freundschaft: THE LAST GUARDIAN

THE LAST GUARDIAN ist der dritte Teil einer inoffiziellen Trilogie, die von GenDESIGN (vormals Team ICO) unter der Leitung Fumito Uedas entwickelt wurde. Bei den ersten zwei Spielen handelt es sich um ICO (Team ICO, 2001) und um SHADOW OF THE COLOSSUS, von dem wir schon eine Menge gehört haben.⁹⁵ Im Mit-

⁹³ Haraway: *Staying with the Trouble*, S. 3.

⁹⁴ Auch in anderer Hinsicht bleiben THE LAST GUARDIAN, PYRE und HELLBLADE ihrem Genre treu: Man wird in allen drei Spielen eine aus Geschichten gebaute Welt, ein metaphysisch streng-gefügtes Weltgesetz und eine Eukatastrophe finden, mal im strengen tolkienschen Sinn, mal als affektive und wertemäßige Verkehrung. Da diese analytischen Skizzen jedoch tatsächlich Skizzen bleiben sollen, verzichte ich im Folgenden darauf, eigens auf jene grundlegenden Elemente des Fantasy-Modus einzugehen. Meine Überlegungen sollten nichtsdestoweniger deutlich machen, dass THE LAST GUARDIAN, PYRE und HELLBLADE in all ihrer Eigenwilligkeit doch auch repräsentative Vertreter des Fantasy-Modus sind.

⁹⁵ Auf YouTube findet man zahlreiche Videos, die sich den Verbindungen zwischen den Spielen von Fumito Ueda widmen, was die gemeinsame „Lore“ oder den Weltenbau betrifft. In der wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit Uedas Werk hat Christian Huberts diesen Verbindungen nachgespürt. Seine Ausführungen beschränken sich zwar – dem Erscheinungsdatum der entsprechenden Studie geschuldet – auf ICO und SHADOW OF THE COLOSSUS, sind im gegebenen Zusam-

telpunkt von THE LAST GUARDIAN steht die Beziehung zwischen einem kleinen Jungen und einem gewaltigen Monster, das aussieht wie „a three-storey motley of house cat, pigeon, and other assorted wildlife“.⁹⁶

Wie gestalten Fumito Ueda und seine Mitarbeiter diese Beziehung und was hat das mit der Frage nach Gewalt im Videospiel zu tun? THE LAST GUARDIAN zielt darauf, so meine These, eine bestimmte Zeitlichkeit erfahrbar zu machen; es ist die Zeit, in der eine Freundschaft entstehen kann, in der sich Fremdheit, Angst und Unsicherheit langsam wandeln – über tastende, zögernde, brüchige Annäherungen –, bis an ihre Stelle bedingungsloses Vertrauen und Liebe treten. Die Spielerinnen und Spieler sollen sie spüren, diese Zeitlichkeit, sollen jene Beziehung spielend hervorbringen und zugleich als etwas Geschenktes (oder als schicksalhaftes Widerfahrnis) erleben, bis sie selbst eingebunden sind in die merkwürdige Freundschaft zwischen Kind und Ungeheuer; so sehr, dass sie den Schmerz des Verlusts, der beide zwangsläufig treffen muss, als ihren eigenen erleben. Die Gewalt ist Teil dieses Prozesses, ist gewissermaßen der Prüfstein, an dem sich die Freundschaft bewähren muss. Und das betrifft sowohl die Gewalt,

menhang aber dennoch nicht uninteressant. Huberts schreibt: „Doch betrachtet man die mythischen Muster von ICO, ergeben sich viele potenzielle Überschneidungen und Wechselwirkungen. Der kindliche Held von ICO besitzt Hörner. Scheinbar deswegen wird er aus seiner Gemeinschaft verbannt und in einen steinernen Sarkophag innerhalb eines gigantischen Schlosses gesperrt. Die Vielzahl anderer Sarkophage lässt annehmen, dass sich dieses Schauspiel schon seit langer Zeit regelmäßig abspielt. Möglicherweise seit den Ereignissen aus SHADOW OF THE COLOSSUS. Durch ein kurzes Beben gelingt dem gehörnten Jungen die Flucht. Während er durch die Gänge des Schlosses irrt, begegnet er Yorda, die auch gefangen gehalten wird. Gemeinsam suchen sie nach einem Ausweg aus dem Schloss. Dabei werden sie immer wieder von schattenhaften Wesen attackiert, die, scheinbar im Auftrag der Schlossbesitzerin, das Lichtmädchen Yorda gefangen nehmen sollen. Schließlich konfrontiert der Held die Königin des Schlosses. Im Kampf bricht er sich seine Hörner ab, trägt aber letztendlich den Sieg davon. Das Schloss kollabiert, der Held kann fliehen, muss aber Yorda zurücklassen. Am Ende des Spiels erscheint sie ihm im Traum und wirkt, als wolle sie sich für seine Hilfe bedanken. Die Schuld, die der Spieler in SHADOW OF THE COLOSSUS auf sich geladen hat, wird in ICO wieder gesühnt. Der junge Mann, der den Tod nicht akzeptieren wollte und damit sich selbst und andere ins Unglück stürzte, ist zum kleinen, verfluchten Jungen geworden. Aber schließlich wächst er über sich hinaus, wiederholt nicht die Fehler der Vergangenheit und wird erwachsen. Er hat sich bildwörtlich die Hörner abgestoßen. So verschmelzen ICO und SHADOW OF THE COLOSSUS zu einem großen Mythos über Schuld und Sühne.“ Huberts: Raumtemperatur, S. 83–84.

Es geht mir weniger um Huberts' Interpretation – deren Verbindlichkeit er selbst relativiert –, sondern vor allem um den Konnex, der etwa in Elementen der Bild- und Raumgestaltung aufscheint. Allerdings ist es mir im Rahmen der vorliegenden Studie nicht möglich, der Frage, wie sich THE LAST GUARDIAN an ICO und SHADOW OF THE COLOSSUS anschließt, im Einzelnen nachzugehen.

⁹⁶ Christian Donlan: The Thing with Feathers. In: www.eurogamer.net, 05. Dezember 2016, <https://www.eurogamer.net/articles/2016-12-05-the-last-guardian-review> [letzter Zugriff: 12.05.2020].

die der Junge und Trico, so der Name des Wesens, ausüben, als auch und vor allem die Gewalt, die ihnen zugefügt wird. Denn die Geschichte, die THE LAST GUARDIAN erzählt, ist, in ihrer märchenhaft anmutenden Archaik, von erschütternder Brutalität und Traurigkeit.

„A robed boy wakes amnesiac on a paved floor far beneath the surface of the earth. His skin is covered in runic tattoos. Besides him is a feathered and mammalian dragon, chained, wounded and stuck with spears.“⁹⁷ Vom Ende her, nach einigen Rückblenden und einem ebenso schmerzlichen wie rührenden Epilog, versteht man, was es mit dieser rätselhaften Ausgangssituation auf sich hat: Ein Junge wurde, wie es schon vielen Kindern vor ihm geschah, von einem menschenfressenden, geflügelten Ungeheuer entführt. Das Ungeheuer ist Trico, der späterhin zum besten Freund des Jungen wird. Wie die anderen Wesen seiner Art dient er einer bösen Macht – es handelt sich hier um eine lovecraftsche Abstraktion, um grausame und zerstörerische Geometrie⁹⁸ –, die sich in einem tiefen Tal, mag sein auf den Überbleibseln einer untergegangenen Zivilisation, ein ebenso himmelsstürmendes wie trostloses Reich aus Ruinen, Stille und Leere geschaffen hat. Nicht nur Trico und Seinesgleichen müssen jener Macht gehorchen; auch ausgehöhlte, von feindseligem Leben angetriebene Rüstungen sind ihre Büttel. Und das ganze megalomane, heil- und sinnlose Konstrukt wird irgendwie angetrieben und am Laufen gehalten von der Lebenskraft geopfter Kinder, ihrem Fleisch und Blut.

Nachdem ein Blitz in seine Rüstung eingeschlagen ist, stürzt Trico mitsamt seiner Beute zu Boden; nunmehr gilt er dem Herrscher des Tals offenbar als wertlos; also wird er von den lebenden Rüstungen in Ketten geschlagen und gemeinsam mit dem Jungen in das höhlenartige Verlies gesperrt, wo das Spiel beginnt.

Das alles wird, wie gesagt, erst nach und nach vollends verständlich. Sehr bald aber begreift man, dass der Junge und Trico aufeinander angewiesen sind, wenn sie überleben und dem Tal entfliehen wollen. Und auch die Helden der Geschichte selbst begreifen dies. Also beginnt der Junge, vom Spieler gesteuert, Trico von den Speeren zu befreien, mit denen sein mächtiger Leib gespickt ist,

⁹⁷ Don Rowe: Less is More. The Beautiful and Melancholy Minimalism of THE LAST GUARDIAN. In: The Spinoff, 06. Dezember 2016, <https://thespinoff.co.nz/games/06-12-2016/less-is-more-the-beautiful-and-melancholy-minimalism-of-the-last-guardian/> [letzter Zugriff: 12.05.2020].

⁹⁸ Ich denke hier beispielsweise an das Ende von *At the Mountains of Madness* (1936), bei dem deutlich wird, dass das ultimative Grauen keiner sprachlich-sinnlichen Konkretion mehr zugänglich ist. Vgl. H. P. Lovecraft: *At the Mountains of Madness* [1936]. In: ders.: *The Thing at the Doorstep and other Weird Stories*. London 2001, S. 246–340, hier: S. 339.

und ihn mit Fässern zu füttern, in denen sich, wie zu befürchten steht, die in eine leuchtende, blaue Substanz umgeformten Überbleibsel anderer Kinder befinden (was zu Beginn von *THE LAST GUARDIAN* freilich weder der Junge noch die Spielerinnen und Spieler ahnen können). Seinerseits erweist sich Trico bald als unentbehrlicher Helfer für den körperlich schwachen Jungen: Aus seinem Schwanz schießen rötliche Blitze, mittels derer er Hindernisse beseitigen kann – und späterhin auch die lebenden Rüstungen zersprengt –, und er erlaubt seinem Gefährten, an ihm emporzuklettern und sich an seinem Fell festzuhalten. Auf diese Weise vermag der Junge beispielsweise, Abgründe zu überwinden, sozusagen als Passagier Tricos, der über gewaltige Sprungkraft verfügt.

Nachdem die beiden einige Stunden lang durch geheimnisvolle Ruinen gestreift sind und viele kleinere und größere Rätsel gelöst haben, um von Raum zu Raum, von Gebäude zu Gebäude zu gelangen, fasst Trico dann so weit Vertrauen in den Jungen, dass dieser (beziehungsweise die Spielerinnen und Spieler) ihm nunmehr Befehle erteilen kann. Und hier nun offenbart sich die Größe von *THE LAST GUARDIAN*. Wo die Spielerinnen und Spieler in *SHADOW OF THE COLOSSUS* lernten, was für ein mühsames Geschäft es ist, ein gewaltiges, fremdartiges Wesen ums Leben zu bringen, sollen sie in diesem Spiel lernen, was es heißt, gemeinsam mit einem solchen Wesen zu leben. Auch das ist mühsam. Denn man erteilt Trico, anders als das Spiel suggeriert, eben keine Befehle. Der Junge kann ihm etwas zurufen, ihm Zeichen geben, auf und ab hüpfen, um seine Aufmerksamkeit zu erregen; und er kann versuchen, Tricos Gemütsverfassung zu lesen, seine Wünsche und Bedürfnisse zu verstehen – wenn er das wasserscheue Tier etwa dazu verleitet, doch den Sprung ins Nass zu wagen, indem er ihn mit einem seiner geliebten Fässer ködert. Aber Befehle erteilen? Nein, ganz und gar nicht. Fumito Ueda und seinen Mitarbeitern gelingt das Kunststück, den Anschein zu erwecken, dass Trico keineswegs den Vorgaben eines wie immer ausgeklügelten Algorithmus gehorcht, sondern tatsächlich ein Wesen aus Fleisch und Blut ist. Ein dickköpfiges, mitunter störrisches Wesen, das seine ganz eigene, rätselhafte Art hat, die Welt zu betrachten und in ihr zu sein. Denn bei Trico handelt es sich um „[a] wonder of animation and AI smoke-and-mirrors“, um „a masterpiece of observation“.⁹⁹

Christian Donlan erläutert diesen Gedanken wie folgt:

Given that the beast is a mish-mash of recognisable animal parts, scrambled together in a bizarre manner, it is so odd to discover that the end result feels so entirely convincing. The beast scratches at doors that it can't open, and in that action you briefly forget how

⁹⁹ Donlan: The Thing with Feathers.

large or fantastical it is, and you don't think of animation cycles and blending, but of the way that real creatures deal with their frustrations. At one point, I was trying to climb a chain, and I discovered that I was almost being shaken off it by the beast who was batting at the other end of the metal links in a manner I've seen my own cats do a thousand times before with a bit of ribbon or string.¹⁰⁰

Ganz ähnlich heißt es bei Alexander Bohn-Elias:

Das Leben Tricos steckt vor allem auch in seinen Unvollkommenheiten. In seinen tollpatschigen Versuchen, eine Kette oder ein Fass mit Nahrung mit seinen überdimensionierten Hühnerklauen zu greifen. Die Federn wehen wüst im Wind, einige stehen imperfekt aus seinem Kleid hervor. Fast möchte man wetten, dass es ein bisschen streng riecht und regelmäßig bekommt man bei einer Kameradrehung sogar seinen alles andere als glamourösen Hinterausgang zu Gesicht. Details wie die feuchten Augen, die tief runtergezogenen Tränenkanäle, die langen Borsten, die aus den Beinen sprießen, die Schrammen und Blutflecken im Pelz – all das kommt zu einem Wesen zusammen, das durch und durch fantastisch, aber doch aus Fleisch und Blut ist.¹⁰¹

Darum also kann dieses kuriose Monstrum als die, wie Jörg Luibl schreibt, „faszinierendste Gestalt der Videospiegelgeschichte“ gelten.¹⁰² Wenn Trico ein „masterpiece of observation“ ist, ist THE LAST GUARDIAN als Ganzes ein Meisterwerk der Einfühlung. Denn die von Donlan und Bohn-Elias beschriebenen Eigenarten Tricos sorgen dafür, dass man dieses Monstrum sehr bald nicht mehr als Monstrum wahrnimmt, sondern – als was? Als Haustier? Dafür ist Trico dann doch zu fremdartig und auch zu gefährlich. Als wildes Tier? Dafür wiederum erscheint er zu anschmiegsam, zu bedürftig. Als was sonst? Vielleicht ist dieses digitale Geschöpf am ehesten die Verwirklichung einer Kindheitsfantasie, die wohl viele von uns – und möglicherweise gerade diejenigen, die sich in den vermeintlich glücklichsten Lebensjahren selbst als fremdartiges, ungeliebtes Monstrum fühlen mussten – teilen: Es ist die Sehnsucht nach einem großen, starken, treuen Freund; einem Beschützer, der über das eigene, zerbrechliche Dasein wacht und an den man sich in banger Stunden anschmiegen kann.

Was hat das nun mit Kampf und Gewalt zu tun? Schon in der unpräzisen, hakeligen Steuerung macht THE LAST GUARDIAN die physischen Beschränkungen des Avatars spürbar. Der kleine Junge ist eben ein kleiner Junge; und obgleich er

¹⁰⁰ Donlan: The Thing with Feathers.

¹⁰¹ Alexander Bohn-Elias: Und wir haben uns gefragt, was da so lange dauert ... In: [www.eurogamer.de](http://www.eurogamer.de/articles/2016-12-05-the-last-guardian-test), 05. Dezember 2016, <http://www.eurogamer.de/articles/2016-12-05-the-last-guardian-test> [letzter Zugriff: 12.05.2020].

¹⁰² Jörg Luibl: Mein Freund die Bestie. In: www.4players.de, 07. Dezember 2016, http://www.4players.de/4players.php/disbericht/PlayStation4/Test/16878/73857/0/The_Last_Guardian.html [letzter Zugriff: 12.05.2020].

qua seiner Zugehörigkeit zur Spezies der Videospiel-Figuren die erstaunlichsten Kunststücke vollbringt, betont genDESIGN das leicht Fahrige und manchmal Tollpatschige seiner Bewegungen. Die Gigantomanie der Spielwelt tut das Übrige, ein Gefühl für die Hilflosigkeit dieses Kindes zu erwecken. In Anbetracht der schwindelerregenden Türme, die allesamt kurz vor dem Einsturz scheinen, und der Brücken, die sich in aberwitziger Höhe über weites Nichts spannen, möchte man ein ums andere Mal verzagen. Ein kleiner Junge kann doch nur verloren gehen in diesem jedes Maß sprengenden Reich der Verlassenheit! Hier kommen Spieler und Avatar, ich sagte es bereits, Tricos Sprungkraft zugute, und seine Flugfähigkeit, die sich im Verlauf von THE LAST GUARDIAN im gleichen Zug wiederherstellt, wie seine zunächst verstümmelten Flügel wachsen. Und die Momente, wenn man sich an dem Fell des mächtigen Ungeheuers festhält und ansonsten gar nichts tut, Trico einfach seinen Weg suchen und finden lässt, einen unmöglichen, halsbrecherischen Weg über Säulen, Vorsprünge und einstürzendes Mauerwerk – diese Momente zählen nicht nur zu den faszinierendsten und beglückendsten, die man in einem Videospiel erleben kann, sondern erwecken zugleich auch ein seltsames Gefühl der Geborgenheit.

Indessen bleibt es nicht bei den Herausforderungen der Wegfindung. Denn irgendwann treten die ausgehöhlten, feindseligen Rüstungen auf den Plan. Mal sind es nur ein paar wenige, die sich dem Jungen und Trico in den Weg stellen; mal konfrontieren sie die beiden als Kampfeinheit. Indessen genügt ein einziger dieser unheimlichen Gegner, um dem Fluchtversuch des Jungen ein Ende zu setzen. Dieser ist nämlich, auf sich allein gestellt, nahezu völlig wehrlos. Wird er gepackt, kann er sich mittels wilden Zappelns befreien; in einigen wenigen Situationen vermag er, die lebenden Rüstungen in den Abgrund zu stoßen; und zeitweise steht ihm eine Art Spiegel zur Verfügung, der ihm erlaubt, die Blitze, welche aus Tricos Schwanz schießen, auf ein Ziel hin zu lenken. Doch im Grunde hat er der seelenlosen Gewalt, die ihn bedroht, rein gar nichts entgegensetzen. Ganz anders sein monströser Freund.

Donlan beschreibt die Kämpfe als Umkehrung des Spielprinzips von ICO:

In ICO, sooty, shifting enemies would advance for your ghostly friend, and drag her away if you didn't knock them aside quickly enough. In THE LAST GUARDIAN, *you're* in the ghost's role, cast as an innocent little boy while clanking suits of reanimated armour try to carry you off from that beast who will knock them to pieces when asked, but will also have to be soothed back to a childish calm afterwards. You used to protect people; now you need protection yourself. You used to kill monsters; now you depend on one.¹⁰³

103 Donlan: The Thing with Feathers [Herv. i. O.].

In dieser Beschreibung wird es deutlich: Verglichen mit den Spielerfahrungen, welche die martialischen Auseinandersetzungen, die das Medium so liebt, für gewöhnlich hervorbringen, erzielt THE LAST GUARDIAN einen geradezu gegenteiligen Effekt: Wir haben es nicht mit den Omnipotenz-Fantasien zu tun, die ein Avatar ins Werk setzt, der Heerscharen von Gegnern mit einem Fingerschnipsen besiegt; ebenso wenig haben wir es mit den unter enormen Anstrengungen errungenen, dafür umso genussvolleren Triumphen zu tun, die man in einem Spiel wie DARK SOULS erleben kann. Stattdessen erzeugen die Kämpfe in THE LAST GUARDIAN die Erfahrung von, wie Donlan sagt, Abhängigkeit. Oder treffender noch: von Beziehung. Hier kämpft jemand anderes an unserer Statt. Trico, das Monster, das uns entführt hat und uns unter ungünstigeren Umständen wohl gerne verspeist hätte. Er kämpft, weil ihn der schiere Anblick der lebenden Rüstungen in Raserei versetzt. Aber er kämpft eben auch für uns. Und umso mehr wird deutlich, dass es ihm darum zu tun ist, den kleinen Jungen, seinen Freund, zu verteidigen, je länger THE LAST GUARDIAN dauert. Die Spielerinnen und Spieler wissen das. Und sollte einer der Feinde sie zu erwischen drohen, wenn sie sich ein Stück entfernt von ihrem gewaltigen Beschützer aufhalten, werden sie zusehen, dass sie eilends zu Trico zurücklaufen, damit er den Rüstungen den Garaus machen kann.

Allein das Ungeheuer, das über uns wacht, jene „three-storey motley of house cat, pigeon, and other assorted wildlife“, ist nicht unbesieglich. Nicht unbesieglich und keineswegs unverwundbar. Auch dies wird im Verlauf von THE LAST GUARDIAN deutlich. Es wird deutlich, wenn Trico doch einmal abstürzt, dutzende, wenn nicht hunderte Meter in die Tiefe fällt und erst langsam wieder zu sich kommt. Vor allem wird es deutlich, wenn Trico schließlich gegen Seinesgleichen antreten muss: Wesen, die noch im Dienst der bösen Macht stehen, die über das Tal herrscht, und darum gepanzert sind, eine mächtige Rüstung tragen, die sie auf ihren Raubzügen beschützen soll. In diesen Kämpfen ist Trico ohne Chance. Und ganz am Ende, wenn er und der Junge es schon fast geschafft haben, steigert sich das Gefühl von quälender Ohnmacht in Anbetracht des unterlegenen, nun selbst hilflosen Riesen beinahe ins Unerträgliche. Dann nämlich ruft der Herr des Tales Tricos Artgenossen herbei, eine kleine Herde von ihnen, und als eines dieser Wesen den Jungen angreift, versucht Trico, seinen Freund zu verteidigen. Das bekommt ihm nicht gut. Die anderen, die vermeintlich sind wie er – sein Stamm, seine Familie, sein „kin“ –, fallen über ihn her, alle miteinander, zwingen ihn nieder, drohen, ihn mit ihren Zähnen zu zerreißen und mit ihren Krallen zu zerfetzen. Tatsächlich wird Trico in diesem erbitterten Kampf ein Teil seines Schwanzes abgerissen. Eine merkwürdige Ironie sorgt dafür, dass diese Verwundung zugleich seine Rettung bedeutet. Denn der Junge kann das blitzverschießende Körperteil nutzen, um seinen Freund zu befreien, indem er jene Blitze mithilfe des mysteriösen Spiegels gegen den Herrn des Tals lenkt. Nachdem die böse Macht vernichtet

ist, sterben Tricos Artgenossen, einer nach dem anderen. Und Trico selbst, wieder zu Kräften gekommen, entschließt sich, den bewusstlosen Jungen zurück in die Heimat zu bringen, aus der er ihn zuvor gestohlen hat – eine Heimat, in der er niemals einen Platz finden wird.

Vor diesem Hintergrund wird greifbar, was der Epilog von THE LAST GUARDIAN bedeutet, den nur diejenigen Spielerinnen und Spieler zu Gesicht bekommen, die bis zum Ende des Abspanns ausharren: Drei Kinder finden den Spiegel, halb im Sand vergraben, der dem Jungen einstmals die Flucht aus dem ebenso geheimnis- wie gefährvollen Tal ermöglichte. Der Junge selbst ist längst erwachsen geworden; als solcher, ein gereifter Mann, war er im Spielverlauf immer wieder zu hören: ein Erzähler, der in eine ferne Vergangenheit zurückblickt, die doch nie vergangen ist. Nun sieht man ihn: schwarzes Haar und ein leicht ergrauter Bart, ein sanfter, in sich gekehrter Blick, ein ernstes, würdevolles Gesicht. Eine stolze, zugleich irgendwie trauervolle Erscheinung. Man begreift sofort, dass dieser Mann hochangesehen ist in seinem Dorf. Man begreift auch, dass er immer ein Fremder geblieben ist unter Seinesgleichen (obgleich die Kinder, die dort spielen, ihn wie einen Vater betrachten), so wie Trico unwiderruflich zum Feind seiner Artgenossen wurde, als er die Freundschaft eines kleinen Jungen annahm.

Die letzte Szene des Epilogs zeigt den Mann und die drei Kinder, wie sie in der Nacht, von mattem Fackelschein erhellt, beieinanderstehen. Man erfährt nicht, was der Mann den Kindern erzählt hat. Ob sie von Trico wissen und dem Abenteuer, welches ihr Vater – wenn er das denn ist – vor so vielen Jahren erlebt hat. Jedenfalls hebt der Mann den Arm, reckt den Spiegel empor, in einer Geste des Grußes, des Abschieds oder der Würdigung. Nun fliegt die Kamera, auf einem Lichtstrahl schwebend, in den Himmel, fliegt durch sonnenbeschienene, hell leuchtende und dämmerige Wolken, bis sie, es ist wieder Nacht, das Tal erreicht, wo jene böse, fremdartige und unbegreifliche Macht herrschte. Sie sinkt in die Tiefe, immer weiter, gleitet dann durch dunkle Höhlen und zwielichtige Kammern, kommt schließlich an einem Ort zur Ruhe, der jenem Verlies, in dem damals das Abenteuer des kleinen Jungen begann, sehr ähnlich sieht. Dann hört man ein Knurren und in der Dunkelheit leuchten zwei grüne Augen auf – Augen wie Tricos Augen. Und wer ganz genau hinsieht, meint weiter hinten, tiefer in der Dunkelheit, ein zweites Augenpaar zu erkennen.

So wird deutlich: THE LAST GUARDIAN ist ein Spiel über den Preis und die Schönheit einer Freundschaft, die niemals vorgesehen war. Und darüber, dass auch eine solche Freundschaft, trotz allem, fortbestehen und neues Leben, neue Liebe, hervorbringen kann.

Die Buntheit der Hölle: PYRE

Auch wenn man viele Stunden in der Welt von PYRE verbracht hat, ist schwer zu sagen, um was für eine Welt es sich handelt – und was für ein Spiel sich in und mit ihr entfaltet. „Eine seltsame Mischung hat Supergiant Games hier gezaubert“, erklärt Matthias Schmid, „stundenlanges Lesen von Textboxen gepaart mit simplen Rollenspielelementen – doch der spielerische Kern ist ein ... Sportspiel!“¹⁰⁴ Rae Grimm beschreibt PYRE als Peleleme „aus Visual Novel, gruppenbasiertem Rollenspiel und ein bisschen Echtzeit-Strategie mit Fantasy-Handball und kunterbunten Scheiterhaufen“.¹⁰⁵ Und mit einer gewissen Lakonie erklärt Gita Jackson, das Werk von Supergiant Games sei „a sports game about starting a revolution“.¹⁰⁶

Vielleicht erleichtert es die Annäherung an PYRE, wenn man sich klarmacht, was für eine Geschichte das Spiel erzählt. Diese Geschichte ist, in groben Zügen umrissen, tatsächlich einigermaßen stereotyp: Die Spielerinnen und Spieler finden sich wieder als Anführer einer Gruppe von Exilanten, die aufgrund verschiedener Verbrechen – oder sogenannter Verbrechen – aus ihrer Heimat, dem Commonwealth, verbannt wurden. Der Ort ihrer Verbannung ist das „höllenartige Downside“¹⁰⁷, und nach Willen der tyrannischen Elite, die im Commonwealth herrscht, soll es für sie (oder die allermeisten von ihnen) keine Rückkehr geben. Deshalb also plant man im Lager der Exilierten den Umsturz.

So weit, so gut. Doch die Sache wird alsbald vertrackter. Die Vorbereitungen zum Umsturz werden nämlich nicht mit Schwert und Schild durchgeführt, sondern in einer Art Ballspiel. Wie soll das zugehen? Supergiant Games hat eine erstaunlich vielschichtige Mythologie entwickelt, um die Welt von PYRE mit historischer Tiefe und moralischer Komplexität auszustatten. Die Hintergrundgeschichte des Spiels dreht sich um die ersten Exilierten, die sogenannten „Eight Scribes“. In der Verbannung kämpften sie gegen die „Greater Titans“, gigantische Monstren, die vor der Ankunft der „Eight Scribes“ über die Downside herrschten. Nachdem die Eight Scribes den letzten der Titanen bezwungen hatten, begründeten sie die „Rites“ – jenes Ballspiel, das im Mittelpunkt von PYRE steht. Indem sie dies taten, verzichteten die Eight Scribes auf ihre eigene Freiheit, auf dass andere eine Chance bekämen, aus der Verbannung heimzukehren.

¹⁰⁴ Matthias Schmid: PYRE – im Test. In: maniac.de, 01. September 2017, <https://www.maniac.de/tests/pyre-im-test-ps4/> [letzter Zugriff: 12.05.2020].

¹⁰⁵ Rae Grimm: Flammen der Freiheit. In: www.gamepro.de, 25. Juli 2017, <https://www.gamepro.de/artikel/pyre-flammen-der-freiheit,3317480.html> [letzter Zugriff: 12.05.2020].

¹⁰⁶ Gita Jackson: PYRE. The Kotaku Review. In: www.kotaku.com, 24. Juli 2017, <https://kotaku.com/pyre-the-kotaku-review-1797195264> [letzter Zugriff: 12.05.2020].

¹⁰⁷ Schmid: PYRE – im Test.

Also traten die Exilierten fortan in verschiedenen Teams, den „Triumvirates“, gegeneinander an, und die beiden erfolgreichsten Triumvirate durften sich zu bestimmten Zeiten in sogenannten „Liberation Rites“ miteinander messen. Das Team, das die „Liberation Rites“ gewann, bekam wiederum die Möglichkeit, einen – und nur einen – aus den eigenen Reihen in die Freiheit zu entlassen. Diesen Brauch macht sich der Spieler zunutze, um die Mitglieder der Nightwings, des von ihm geleiteten Triumvirates, nach und nach in den Commonwealth zu schicken, um dort die Revolution vorzubereiten.

Allerdings sind die Einzelheiten der Hintergrundgeschichte im gegebenen Zusammenhang nicht so wichtig; und dasselbe gilt für ihre Funktion als narrative Legitimierung des Spielgeschehens. Mir geht es vor allem darum, inwieweit diese Hintergrundgeschichte – übertragen in Spielmechaniken, Welt- und Figurengestaltung – die Spielerfahrung von PYRE prägt.

Namentlich drei Aspekte wären zu benennen. Zunächst einmal: Der anonyme und gesichtslose Avatar zeichnet sich eigentlich nur dadurch aus, dass er ein Leser beziehungsweise eine Leserin ist (man darf das Geschlecht der Spielfigur wählen). Das Commonwealth hat das Lesen geächtet – das ist in dystopischen Regimes ja so üblich –, in der Downside aber benötigt jedes Team einen „Reader“, der ihm „durch das Entziffern von Sternenkonstellationen sowie im wahrsten Sinne des Wortes per Dechiffrieren eines Buches, nein: DES Buches den Weg zum nächsten Ritual weist“.¹⁰⁸ Bei DEM Buch handelt es sich um das „Book of Rites“, das die Eight Scribes verfasst haben; im Lauf des Spiels füllt es sich Kapitel um Kapitel auf, und die Spielerinnen und Spieler können viel Zeit damit verbringen, in ihm zu blättern. Wohlgemerkt: Sie *können*. Es ist durchaus möglich, PYRE zu beenden, ohne auch nur eine einzige Seite im Book of Rites gelesen zu haben. Ebenso, wie es sehr gut möglich ist, als Sieger aus den Wettkämpfen hervorzugehen, die Supergiant Games inszeniert, ohne sich im Geringsten für seine Mitstreiter zu interessieren – ohne also, mit anderen Worten, in die zahlreichen, aber größtenteils optionalen Gespräche einzusteigen, die das Spiel anbietet.

Nun ist es in Rollenspielen üblich, dass man sich über die Lektüre von Büchern, Schriftrollen, Briefen, Tagebucheinträgen und Notizen eine Fülle von Hintergrundwissen erschließen kann, das man nicht unbedingt benötigt, um sich beispielsweise auf den Skellige-Inseln aus THE WITCHER 3 zurechtzufinden. Allerdings geht PYRE, was das betrifft, noch entschiedener vor als andere Titel, insofern die Akquise von Hintergrundwissen hier vollständig entkoppelt ist von

108 Mathias Oertel: Abenteuerspielbuch und Fantasy-Rugby. In: www.4players.de, 31. Juli 2017, <http://www.4players.de/4players.php/dispbericht/Allgemein/Test/37700/82682/0/Pyre.html> [letzter Zugriff: 12.05.2020].

Spielmechaniken und Spielfortschritt. Und dennoch gibt es die Möglichkeit zu „stundenlangem Lesen von Textboxen“, wenn man sich auf das liebevoll gestaltete Book of Rites oder die sorgfältig komponierten Dialoge einlässt.

Es ist also der Willkür des Spielers überlassen, ob und wie viel er liest. Zugleich wird deutlich, dass PYRE – als ästhetisches Konstrukt – die Tätigkeit des Lesens sehr ernstnimmt. Beides ist nicht zufällig. Denn was verbietet das Commonwealth eigentlich, wenn es das Lesen ächtet? Jenes Verbot gilt dem Streben, die *Bedeutung* der Dinge zu ergründen. Die Spielerinnen und Spieler können somit entscheiden, wer sie in der Welt von PYRE sein wollen: Jemand, der spielt, einfach um zu gewinnen, oder jemand der gewinnen will, weil der Sieg einen Zweck hat – und der obendrein weiß, dass man manchmal verlieren muss, um zu gewinnen.

Noch einmal: Man kann PYRE durchspielen, ohne sich im Geringsten dafür zu interessieren, warum der tyrannische Herrscher Soliam Murr, der Imperator von Sahr, den Weg in die Downside antrat und dort, in einem Moment existenzieller Niederlage, begriff, dass er versagt hatte und dass sein Leben gescheitert war; wie Soliam Murr dennoch die Vergebung seines Generals Gol Golathanian fand und zusammen mit ihm und dem Imp Ha'ub – einer vermeintlich stumpfsinnigen, nur an der eigenen Verfressenheit interessierten Kreatur, die Murr nichtsdestotrotz das Leben gerettet hatte – die späteren Scribes um sich scharte; wie er Ha'ub zu lesen und zu schreiben lehrte, und wie der Imp vielleicht gar zum Tapfersten unter den Scribes wurde, als er den feuer- und pestilenzzeugenden Titan Shax Six Shoulders angriff, während seine Gefährten verzagten; wie schließlich die Stunde des größten Triumphs für die Eight Scribes die Stunde des größten Opfers wurde, da sie, nach ihrem Sieg über den letzten Titan auf Mount Alodiel, den Pakt schlossen, um willen der Freiheit anderer auf ihre eigene Freiheit zu verzichten.

Man muss sich für nichts von alldem interessieren. Aber dann wird man wahrscheinlich nicht begreifen, wie viel Liebe die Entwickler von Supergiant Games ihrem Spiel gegeben haben.¹⁰⁹ Ebenso wenig wird man begreifen, in welchem Maße die merkwürdige Welt dieses Spiels von Liebe durchdrungen ist.

Das führt uns zum zweiten Aspekt. Bekanntlich werden die Romane, Filme und Spiele, die der Fantasy zugehören, meistens von verschiedenen Rassen bevölkert: Menschen, Elfen (oder Elben), Zwergen, Orks, Goblins – man kennt

109 In diesem Zusammenhang will ich auch einen „spielerisch eigentlich unerheblichen“ Bestandteil des Spieldesigns erwähnen: „Bestimmte Worte der Texte sind rot markiert. Fährt man mit dem Cursor darüber, bekommt man einen kleinen Hilfetext angezeigt, der quasi aus dem ‚Unterwelt-Almanach‘ stammt und zusätzliche Details über Figuren, Orte und mythologische Hintergründe verrät.“ Vgl. Oertel: Abenteuerspielbuch und Fantasy-Rugby.

das. PYRE geht einen Schritt weiter. Denn in diesem Spiel haben wir es weniger mit Rassen, vielmehr mit grundverschiedenen Spezies zu tun: „So gibt es unter anderem die hundeartigen Cur, die wurmähnlichen Wyrm-Ritter, die an alternde Medusen erinnernden Crones oder die knuffigen Imps, die aussehen wie eine putzige Version dämonischer Vögel.“¹¹⁰ Nicht zu vergessen Harpyien und die sogenannten „Sap“, Baumwesen, die Tolkiens Ents nachschlagen.

Zu den Dingen, die sich dem Spieler ebenfalls nur beim Studium des Book of Rites erschließen, gehört, dass zu den Eight Scribes je ein Vertreter sämtlicher in der Welt von PYRE vorkommender Rassen beziehungsweise Spezies zählte. Ebenso, wie die Nightwings ihre Reihen nach und nach mit einem Cur, einer Harpyie, einem Wyrm, einem Sap und einer Crone anfüllen. Hier kommt etwas zusammen, was nach gängiger Auffassung vielleicht besser getrennt bliebe, innerhalb der Poetik von PYRE jedoch unbedingt zusammengehört. Auch diesbezüglich ist das Spiel sehr konsequent, begegnet sich selbst mit dem nötigen Ernst. Das wird deutlich, wenn es um die Liebe geht – die Liebe dieses Mal als Teil der erzählten Geschichte. Sie tritt auf mit ebenso pathetischer wie überraschender Wucht. Beides ist dem Umstand geschuldet, dass PYRE die Hoffnung, es sei der Liebe möglich, sämtliche Schranken zu überwinden, gewissermaßen wörtlich nimmt. Der menschliche Nomade Hedwyn wurde aufgrund seiner Liebe zu einer Harpyie namens Fikani Shang in die Downside verbannt. Der winzige Wyrm-Ritter Sir Gilman verguckt sich in die Dämonenfrau Jodariel, welche sich aufgrund ihres allzu langen Exils verwandelte, jetzt riesenhaft, gehörnt und meistens ziemlich übel-launig ist – was Sir Gilman nicht daran hindert, sie, ein ritterlicher Kavalier eben, als „most fair and most spirited“ zu titulieren. Der schnurrbärtige, redselige und etwas stutzerhafte Cur Rukey Greentail wiederum hat einen Narren an der stolzen, kühl-ironischen Harpyie Pamitha Theyn gefressen. Und die Crone Bertrude – ihres Zeichens eine mit einem Geweih und einer Art Pilzbewuchs oder Schneckenhaus versehene, krallenbewehrte Schlange – schließt sich den Nightwings nur aus dem Grund an, weil sie eine unverbrüchliche Liebe zu dem Baumann und Revolutionsführer Volfred Sandalwood hegt, der ihr seinerseits in tiefer Freundschaft verbunden ist.¹¹¹

Wenn man im Hier und Heute von einer erotischen Beziehung zwischen einem Menschen und, sagen wir, einem Hund erführe, würde man wohl günstigstenfalls mit Unverständnis reagieren. Aber es ist das Vorrecht der Kunst, in den entlegenen, abseitigen und vielleicht unansehnlichen Winkeln unseres

¹¹⁰ Grimm: Flammen der Freiheit.

¹¹¹ Nebenbei bemerkt tragen die häufig schrulligen Namen der Figuren dazu bei, der Welt des Spiels – ungeachtet des schmerzlichen Ernstes, der diese Welt doch auch durchdringt – eine gewisse Vergnügtheit und Verspieltheit einzuflößen.

Fantasielebens ein brachliegendes Empfindungspotenzial zu entdecken und aufzuschließen. Genau das tut PYRE.¹¹² Das Spiel will die Spielerinnen und Spieler ermutigen, Möglichkeiten ... vielleicht nicht gerade von geschlechtlicher und begehrender Liebe ... aber doch von Freundschaft, von Verbundenheit, von geschwisterlicher Zärtlichkeit und offener, neugieriger Bezugnahme dort zu entdecken, wo man sie nicht unbedingt suchen würde.

Ob das gelingen kann, hängt freilich von den Spielerinnen und Spielern selbst ab. Ebenso, wie man die Hintergrundgeschichte der Welt von PYRE erst erfährt, wenn man sich die Mühe macht, das Book of Rites zu lesen, wird die Hintergrundgeschichte der einzelnen Figuren nur dann offenbar, wenn man das Gespräch mit ihnen sucht, bereit ist, ihnen zuzuhören – oder vielmehr: ihre Repliken zu lesen.¹¹³ Es dreht sich darum, in und hinter den spärlich animierten, im Comic-Stil gehaltenen Porträts, die je nach Figur „putzig“ (der Imp Ti'zo), skurril (der Wurm-Ritter Sir Gilman) oder grotesk (die Crone Bertrude) ausfallen mögen, nach Bedeutung zu suchen. Und da gibt es, wie bereits angedeutet, einiges zu entdecken: bemerkenswert komplexe und in ihrer Verdrehtheit durchaus originelle Figuren, die voller Konflikte, Wehmut, Witz und Heroismus stecken. Wer diese Bedeutungen aufspürt, wer sie zu sehen bereit ist, wird es nicht mehr nur drollig finden, dass der wurmartige Sir Gilman mit seinem überdimensionierten Auge und dem ebenfalls überdimensionierten Helm bereit ist, alles aufzugeben, um seine verlorene Ehre wiederherzustellen. Oder dass das „moon-touched“ Vagabundenmädchen, das seinen Namen vergessen hat und ständig die Stimmen der Eight Scribes hört, und Ti'zo einander schluchzend in die Arme fallen, nachdem dieser, der für sein Leben gern Fische fängt, einmal umsonst ins Wasser getaucht ist. Der wird sogar überlegen, in einem Liberation Rite die Schwester der Harpyie Pamitha gewinnen zu lassen, die das Triumvirat „The Essence“ anführt, um vielleicht irgendwie eine Versöhnung zwischen den beiden zu ermöglichen – denn Tamitha, so der Name der Schwester, hält Pamitha für eine verachtenswerte Verräterin, seit sie sich, noch im Commonwealth, vermeintlich gegen die eigenen Leute stellte.

112 Natürlich haben wir es hier mit einem Beispiel für das „Queering“ der Fantasy zu tun. Vgl. Vera Cuntz-Leng: Harry Potter que(e)r. Eine Filmsage im Spannungsfeld von Queer Reading, Slash-Fiction und Fantasyfilmgenre. Bielefeld 2015.

113 Rae Grimm erläutert: „Um die Fremdartigkeit der Charaktere zu unterstreichen, verzichtet PYRE fast vollständig auf verständliche Sprachausgabe. Die Charaktere sagen nur kurze Phrasen in einer Fantasiessprache und lediglich eine Figur namens ‚Die Stimme‘ spricht Englisch.“ Grimm: *Flammen der Freiheit*. In Hinblick auf die hier entwickelten Gedanken wäre zu ergänzen, dass sich die körperlose Stimme, die als einzige verständlich und sozusagen *comme il faut* spricht, buchstäblich als Stimme der herrschenden Klasse entpuppt.

Es ist nachvollziehbar, wenn einer Leserin, einem Leser in Anbetracht dieses Beziehungsgewirrs ein wenig der Kopf schwirrt. Doch mir schien es unabdingbar, die vielfältigen Verflechtungen zwischen den Figuren zumindest im Ansatz darzustellen. Denn erst auf dieser Grundlage wird es möglich, und dies ist der dritte Aspekt, vollständig zu erfassen, was bei den Rites selbst auf dem Spiel steht, jenem eigenartigen Ballsport, der das Zentrum von PYRE bildet.

Vergegenwärtigen wir uns zunächst den Ablauf und die Regeln der Begegnungen:

Hier geht es in Echtzeit zur Sache – und zwar in einem Team-Spiel, das am ehesten als ein mit überschaubaren Regeln versehener Mix aus Basketball sowie Rugby definiert werden könnte. Jedes Team muss sein „Pyre“ verteidigen, eine Feuersäule, die als Standard 100 Lebenspunkte hat, wobei diese Zahl auch teamabhängig variieren bzw. anderweitig beeinflusst werden kann. Ziel ist es, die Punktzahl des gegnerischen Pyre auf Null zu bringen. Dazu muss man sich den „Funken“ schnappen und diesen entweder auf Distanz ins Pyre zu werfen oder mit der Figur in die Säule zu springen [sic] – quasi die Gegenstücke zum Try beim Rugby, dem Field Goal und dem Slam Dunk.

Aber: Es kann immer nur eine Figur pro Team bewegt werden. Bei den Angreifern ist dies der Träger des Funkens. Bei den Verteidigern kann man frei durchschalten. Als ob dies nicht reichen würde, um für ein spannendes Taktik-Geplänkel zu sorgen, gibt es aber noch weitere Elemente, die beachtet werden müssen. So verfügen alle Figuren z. B. über eine „Aura“, die sie und das Pyre schützt und die vor allem vom Funkenträger nicht betreten werden sollte – denn im Gegenzug für das Privileg, den Funken zu bewegen, muss man seine Aura aufgeben. Zusätzlich kann man Zauber wirken, die in einer direkten Schneise vor einem abgefeuert werden, während andere Figuren z. B. fliegen können, um Schaden auszuweichen oder andere Hilfsmittel einsetzen dürfen. Durch unterschiedlich große Auras, verschiedene Bewegungsgeschwindigkeiten etc. kommen weitere Faktoren hinzu. Und: Wird man ausgeschaltet bzw. schafft es, die Punkte des gegnerischen Pyres zu senken, muss man mitunter ein paar Sekunden warten, bis man wieder auf dem Ritual-Schlachtfeld wieder auftaucht [sic].¹¹⁴

Auch, wenn es um die Rites geht, sind die Details des Regelwerks nicht von entscheidender Bedeutung. Wichtig ist vor allem, dass immer nur *eine* Figur auf dem Spielfeld agieren kann. Hierin drückt sich die Grundidee der Rites aus, ihre „Essential Structure“, wie es in dem von den Eight Scribes verfassten Buch heißt; selbige wird wie folgt definiert: „In each triumvirate the three shall act as one, to demonstrate their trust in one another, not just in themselves.“ Das heißt nichts anderes, als dass die Figuren, die der Spieler in den Nightwings versammelt hat, jederzeit zusammenarbeiten und sich aufeinander beziehen müssen, nicht trotz,

114 Oertel: Abenteuerspielbuch und Fantasy-Rugby.

sondern wegen ihrer Verschiedenheit, über die Grenze von Geschlecht, Haut-, Fell-, Schuppen- und Rindenfarbe, Rasse und Spezies hinweg.

Spielmechanisch drückt sich dies – die zitierte Passage aus dem Test von Mathias Oertel macht es deutlich – darin aus, dass die verschiedenen Figuren über je eigene Stärken und Schwächen verfügen, die der Spieler aufeinander abstimmen muss. Dergleichen ist bei einschlägigen Genre-Produktionen durchaus üblich; das gilt sowohl für rundenbasierte Taktik-Spiele wie die X-COM-Reihe (Mythos Games/MicroProse/Hasbro Interactive/Infogrames/Firaxis Games, 1994–) als auch für die (heutzutage eher seltenen) Vertreter des Subgenres der Echtzeit-Taktik-Spiele wie SHADOW TACTICS: BLADES OF THE SHOGUN (Mimimi Productions, 2016). Dass dieses Pathos des Alle-ziehen-am-gleichen-Strang nicht in konventionalisierten Spielmechaniken aufgeht – und, wichtiger noch, nicht einfach wie hohler Verbrüderungs- oder Sportler-Kitsch wirkt –, verdankt sich zum einen der Zuspitzung der Fantasy, die es eben in der Tat erlaubt, Hund, Vogel und Wurm oder Baum, Frau und Schlange in ein- und derselben Mannschaft antreten zu lassen. Es verdankt sich zum anderen, und ganz wesentlich, dem Umstand, dass PYRE die Logik des Gewinnens und Verlierens auf eine bemerkenswerte Weise verdreht. In diesem Spiel gibt es nämlich kein „Game Over“; auch wenn die Nightwings eine, fünf oder zehn Partien verlieren, geht es immer weiter. Dazu passt, dass in den Rites niemand verletzt wird oder stirbt (was allerdings, wie bereits deutlich geworden sein mag, nicht der wesentliche Grund ist, weshalb das Spiel dem Geschmack Le Guins entsprechen könnte). Dazu passt schließlich, dass sich ein Sieg mitunter schmerzlicher anfühlt als eine Niederlage.

Denn im Verlauf von PYRE begreift man langsam, dass sich das Opfer der Scribes in jedem einzelnen Liberation Rite aktualisiert. Immer ist die Befreiung der einen unauflöslich an die Verbannung der anderen gebunden. Immer geht es um die Freiheit dieses oder dieser Anderen; und die Spielerinnen und Spieler müssen je aufs Neue darüber entscheiden, wer in die Freiheit entlassen wird. Wird man Pamithas sehnlichsten Wunsch erfüllen, die Rückkehr ihrer Schwester in den Commonwealth zu ermöglichen – oder wird man ein weiteres Mitglied der Nightwings zwecks Revolutionsvorbereitung nach Hause schicken? Nicht nur im Fall der Harpyien-Schwester kann es sinnvoll und anständig, oder gar ethisch geboten erscheinen, eine Niederlage der Nightwings in Kauf zu nehmen, um dem gegnerischen Triumvirat die Möglichkeit zu geben, einen der Ihren zu befreien. Das gilt gleichfalls, wenn beispielsweise der „alte aufrechte Hund Dalbert“, der Anführer des Triumvirats „Fate“, auf dem Spielfeld steht, „der die Rituale voller Ehrfurcht und Redlichkeit vollführt“ und seinen Sohn dazu anhält, ebenfalls für diese Werte einzutreten.¹¹⁵

115 Schmid: PYRE – im Test.

Freilich weiß der Spieler nie, ob seine Entscheidungen wirklich die erwünschten Folgen zeitigen. Wenn man Dalberts Triumvirat in den Liberation Rites gewinnen lässt, entsendet der alte Hund seinen Sohn Almer in die Freiheit – gegen dessen ausdrücklichen Willen. Das Triumvirat Fate löst sich in der Folge auf, und Dalbert selbst verschwindet auf Nimmerwiedersehen.

Auch bezogen auf die Nightwings ist die Entscheidung darüber, wer in den Commonwealth zurückkehren darf, kein Leichtes. Denn die Figuren müssen einige Erfahrung – oder, im Jargon von PYRE, Erleuchtung – gesammelt haben, ehe sie für würdig befunden werden, ihr Dasein als Exilierter oder Exilierte zu beenden. Nun liegt es in der Natur der Sache, dass man bevorzugt mit Figuren spielt, an denen man besonders viel Freude hat; sei es, weil ihre Fähigkeiten in den Rites gut zum eigenen Spielstil passen; sei es, weil man sie ins Herz geschlossen hat. Gerade diese Figuren werden es aber sein, die als erste für die Befreiung in Frage kommen. Und was innerhalb der Diegese als etwas Gutes und Notwendiges erscheint – verdiente Recken der Nightwings die Heimkehr zu ermöglichen, damit sie für die Freiheit aller eintreten können –, ist aus Spielerperspektive keineswegs so eindeutig zu bewerten.

Denn die Befreiung geht mit dem endgültigen Abschied einher. Zwar wird man noch ein wenig darüber erfahren, wie sich die vormals Exilierten im Commonwealth geschlagen haben. Doch man wird sie nicht mehr spielen können, sodass sich der Abschied etwa von Rukey oder Jodariel als unumkehrbar erweist. In der Konsequenz dieser Spielmechanik vermag PYRE ein Gefühl zu erwecken, das jenem der Trauer erstaunlich nahekommmt – vielleicht gerade darum, weil die Spielerinnen und Spieler den Abschiedsschmerz bejahren müssen, ihn sogar in ihrem eigenen Tun und Streben herbeiführen. Gegen Ende von PYRE erhält die Entscheidung, wer in den Liberation Rites befreit werden soll, nochmals größeres Gewicht, sowohl narrativ als auch in der Spielerfahrung; es erweist sich nämlich, dass die Rites zu einem Ende kommen, dass ein ganzes Zeitalter zu einem Ende kommt – und das heißt, den Spielerinnen und Spielern wird es nicht möglich sein, alle Mitglieder der Nightwings in die Freiheit zu führen. Am Schluss muss man sogar über das eigene Los entscheiden: Kehrt der Avatar in den Commonwealth zurück, um seinen Platz unter den Revolutionären einzunehmen? Oder wählt er das lebenslange Exil und ermöglicht auf diese Weise noch einem anderen Gefährten die Heimkehr?

Völlig zurecht stellt Gita Jackson fest, dass Supergiant Games in dieser Designentscheidung – und dem daraus resultierenden Spielgefühl – ein bemerkenswert komplexes und ernsthaftes Politikverständnis zum Ausdruck bringen.

Sie schreibt:

The first time I nominated Xae [der Name, den Jackson dem von ihr besonders geschätzten Vagabundenmächen gegeben hat] for liberation I lost the rite. For a brief moment, knowing I'd only have a few more chances to liberate characters, I thought, „Well, guess I'll just start the game over.“ I pressed on instead, realizing that no matter how many times I play PYRE, I'll always have a moment where I feel like I've doomed my plans. [...] Sometimes, you'll make a choice that feels wrong, although you know it will give your revolution a better chance. Sometimes, there's no right choice, but you'll have to make one regardless. PYRE doesn't frame political action as being dependent on individual choices, however. While you influence the revolution, these plans were set in motion before you and you're just here to drive it home. Although you're in charge of all the decision within the Nightwings, the game makes it clear that the revolution lives or dies on the strength of a community.¹¹⁶

„The strength of a community“ – diese Kraft der Gemeinschaft, die PYRE beschwört und feiert, scheint in rätselhafter Weise auf die Downside überzugreifen, hat immer schon auf sie übergegriffen, wie man allerdings erst im Rückblick auf die Spielerfahrung begreift. Mit der Gestaltung der Downside ist die vielleicht merkwürdigste Designentscheidung von Supergiant Games aufgerufen. Die Geschichte des Spiels will uns glauben machen, dass es sich bei der Downside um eine nahezu infernalische Ödnis handelt: lebensfeindlich, gefährlich, harsch und unerbittlich. Wie stellt man sich derartige Gefilde wohl vor? Ungefähr so wie ein durchschnittliches DARK-SOULS-Gebiet, würde ich vermuten. Also düster, in kargen Farben gehalten, voller Ruinen, Nebel und dräuender Erhabenheit. Doch die Downside von PYRE ist gleichermaßen knall- wie kunterbunt. Quietschbunt, möchte man fast sagen. Auch abgesehen von der Farbgebung, haben wir es hier mit einer überaus eigenwillig gestalteten Hölle zu tun. „Atemberaubend schön“, findet Rae Grimm diese Hölle,¹¹⁷ und Wes Fenlon erklärt, er habe eine lange Zeit damit verbracht, die Screenshots anzustarren, die er von PYRE gemacht hatte, ehe er ein einziges Wort über das Spiel schrieb, „because every frame captures a pure fantasy world so creative and otherworldly I envy the minds able to bring it to such vivid life. It's the kind of art that reminds you fiction can be *anything*, if only you have the power to imagine it.“¹¹⁸

In der Tat: Anders als die allermeisten Fantasy-Spiele (oder -Romane, -Filme und -Serien), die eine im Wortsinn romantisierte Version archaischer Epochen un-

¹¹⁶ Jackson: PYRE.

¹¹⁷ Grimm: Flammen der Freiheit.

¹¹⁸ Wes Fenlon: PYRE Review. In: www.pcgamer.com, 24. Juli 2017, <https://www.pcgamer.com/pyre-review/> [letzter Zugriff: 12.05.2020; Herv. i. O.].

serer Welt vorstellen, vollzieht PYRE einen radikalen Bruch mit jeglicher Repräsentationslogik. So radikal ist dieser Bruch, so „otherworldly“ die daraus resultierende Bildlichkeit, dass man einen beträchtlichen dichterischen Aufwand betreiben, ja selbst ein kleines Kunstwerk schaffen müsste, um die Anmutung dieser Welt in Sprache zu übertragen. Will man sich auf wenige Worte beschränken, ist es vielleicht am besten, zu einem Vergleich zu greifen, so wie Alexander Bohn-Elias es tut, der meint, diese Welt habe „sichtlich Inspiration aus den Prog-Rock-Plattencovern der Siebzigerjahre“ gezogen.¹¹⁹

Sieht so eine anständige Hölle aus, die ihrem Namen Ehre machen will? Wohl kaum. Der Grund hierfür liegt augenscheinlich darin, dass die Downside nicht annähernd so höllisch ist, wie es uns die Geschichte von PYRE einreden will. Wer mit dem kuriosen Wägelchen der Nightwings (in dem seiner Kleinheit zum Trotz ein umfänglicher Haushalt Platz findet) durch die Downside rumpelt, später fliegt, fühlt sich eher wie in einem Wunderland,¹²⁰ das dem Hippie-Traum vom Drogenrausch entsprungen ist – bedrohlich mag es sein, dieses Land, vor allem jedoch ist es ein Ort der Überraschungen, des Unerwarteten und Ungeahnten. Dieses Gestaltungsprinzip findet nicht zuletzt einen Ausdruck in dem von Darren Korb komponierten Score, der eine verblüffende, in der Spielerfahrung mitunter sogar ein wenig verwirrende Vielfalt musikalischer Stile kombiniert: ein „mysteriös-verwunschener Reise-Folk“¹²¹, wie man ihn vielleicht erwarten würde, geht Hand in Hand mit barock anmutenden Cembalo-Klängen, Metalriffs und wildem Schlagzeugdonner, Elektro-Pop – ornamental umspielt von orientalisierenden Melodien –, Gothic und Dark Wave, psychedelischem Rock, einer Lounge-Version französischer Musette, Marschmusik und Kinderlied ... und einigem mehr.

So erweist es sich, dass die Hölle in PYRE nicht nur farblich, sondern vor allem ästhetisch bunt ist. Wir müssen sie uns als einen Ort vorstellen, an dem ein verrücktes Vagabundenmädchen und ein „putziger Dämonenvogel“ gemeinsam in den Sonnenuntergang ziehen, nicht als verachtete Außenseiter oder Witzfiguren – sondern als Helden.¹²²

119 Alexander Bohn-Elias: Unterwelt-Prog-Rock-Fantasy-Basketball-Rollenspiel für Lesefreunde. In: www.eurogamer.de, 27. Juli 2017, <https://www.eurogamer.de/articles/2017-07-27-pyre-test> [letzter Zugriff: 12.05.2020].

120 Tatsächlich ähnelt die Poetik des Spiels sowohl der von Carrolls *Alice*-Büchern als auch jener der psychedelischen Adaptionen aus den sechziger und siebziger Jahren. Vgl. Lötischer: *Die Alice-Maschine*.

121 Bohn-Elias: Unterwelt-Prog-Rock-Fantasy-Basketball-Rollenspiel für Lesefreunde.

122 So gesehen ist die Anekdote aus ihrer Multiplayer-Erfahrung mit PYRE, die Gita Jackson ans Ende ihres Tests zu dem Spiel stellt, vielleicht ein bisschen mehr als nur launig: „When I played against Kotaku editor-in-chief Stephen Totilo in the office, he banished me just as I was

Ist Liebe stark wie der Tod?: HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE

„Lege mich wie ein Siegel auf dein Herz, wie ein Siegel auf deinen Arm. Denn Liebe ist stark wie der Tod und Leidenschaft unwiderstehlich wie das Totenreich. Ihre Glut ist feurig und eine gewaltige Flamme.“¹²³

In Salomos Hohelied ist eine Hoffnung ausgedrückt, die über die Jahrtausende hinweg in ungezählten Liedern, Gedichten, Theaterstücken, Romanen und Erzählungen besungen wurde. Auch in den narrativen Leitmedien unserer Tage, in Film, Fernsehserie und Videospiel, erklingt ihr Echo, wieder und wieder. Es ist die Hoffnung, dass der große Abschied, der uns alle erwartet – vielleicht ein Dutzend Mal im Lauf eines Lebens –, in seiner Endgültigkeit doch nicht endgültig sein mag; dass „der dunkle Engel, der die Hände löst und jeden von uns ins Alleinsein mit seinem Nichtsein weist“ nicht in jedem Fall „Gebot und Macht“ habe, „so zu tun“.¹²⁴ Man mag das kitschig, abgeschmackt oder verlogen finden. Man mag auf die historische Wandelbarkeit des Konzepts Liebe verweisen und ihren Warencharakter im Kapitalismus analysieren. Man mag beide Füße fest auf den Boden der Gewissheit stellen, dass das Schicksal unserer Erde, und erst recht des einzelnen Menschen, geschweige denn des einzelnen Tiers, weniger als belanglos ist, wenn man den Maßstab der naturgesetzlichen Prozesse anlegt, die noch die Entropie des Universums in sich schließen.

Doch es kommt der Tag, wo die Katze von einem Auto überfahren wird. Wo der Vater an Krebs stirbt. Wo die Nachricht vom Tod eines alten Freundes, den man seit vielen Jahren nicht gesehen hat, herabfährt wie ein Blitzschlag aus sommerblauem Himmel. Dann stellt sich die Frage: Was bleibt? Oder vielmehr: Bleibt etwas? Ein Andenken? Eine Erinnerung? Eine ferne Stunde, in der die Welt gut war und das Leben so, wie es immer sein sollte?

Kurzum: Gibt es die Liebe, und ist sie wirklich stark wie der Tod? Oder ist das Grab die einzige Wahrheit?

Wie *SHADOW OF THE COLOSSUS* ist *HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE* ein orpheisches Lied. Freilich geht es nicht darum, welche Antwort das Spiel auf diese Frage gibt. Sondern darum, wie es sie stellt. Senua lebt im Frühmittelalter, im 8. Jahrhundert; sie ist eine piktische Kriegerin von den Orkney-Inseln. Plündernde Wikinger verheeren ihr Dorf, und auch Dillion, Senuas Geliebter, fällt dem Überfall der Nordmänner zum Opfer. Auf grausame Weise wird er hingerich-

about to score on him and I shouted, ‚you motherfucker.‘ PYRE is good in many ways. It’s even good enough that it made me call my boss a motherfucker.“ Jackson: PYRE.

¹²³ Hohelied 8,6. In: Die Bibel, übers. von Martin Luther. Stuttgart 2017, S. 699.

¹²⁴ Thomas Mann: [Katja Mann zum siebzigsten Geburtstag]. In: ders.: Über mich selbst. Frankfurt a. M. 1994, S. 180–185, hier: S. 184–185.

tet. Senua jedoch ist nicht bereit, seinen Tod zu akzeptieren. Sie nimmt Dillions Schädel, bindet ihn an ihre Hüfte, und macht sich auf den Weg nach Helheim, um mit Hela selbst um die Seele ihres Geliebten zu streiten.¹²⁵

Anders ist in HELLBLADE also zunächst, dass hier eine Frau die Reise ins Totenreich antritt. Vor allem jedoch geht es darum, was für eine Frau das ist. Im Lauf des Spiels wird Senuas Hintergrundgeschichte entfaltet, und langsam begreift man, dass sie von Kindheit an zu einem Dasein bitterster Trostlosigkeit verurteilt war. In ihrem Dorf galt sie als verflucht, und im Alter von fünf Jahren musste sie mitansehen, wie ihre Mutter Galena – auch sie eine Verfluchte – von ihrem Vater bei lebendigem Leib verbrannt wurde. Späterhin tat Zynbel, der Vater, alles, um Senua seine Verachtung spüren zu lassen: Er misshandelte sie, körperlich und seelisch, sperrte sie ein.

Kurz gesagt: Die Kriegerin, die man in HELLBLADE spielt, ist ein zutiefst verwundeter Mensch, der früh gelernt hat, sich selbst als einen Haufen Dreck zu betrachten. Aber nicht nur im Mittelalter, auch in unseren Tagen hätte es Senua schwer. Heute würde man sagen: Sie ist schizophran. Oder: Sie leidet an einer Psychose. Tatsächlich war es das erklärte Anliegen der Entwickler von Ninja Theory, in ihrem Spiel eine angemessene, respektvolle und medizinisch stimmige Darstellung psychischer Krankheiten zu realisieren.¹²⁶ Und wenn man die Tests der internationalen Spielepresse liest, stellt man schnell fest, dass HELLBLADE eben dafür gewürdigt, gelobt und mitunter gefeiert wurde: Was immer sie sonst von dem Spiel halten, die Journalisten stellen anerkennend fest, dass Ninja Theory die Mittel des Mediums Videospiel nutzt, um hier ein sehr ernstes Thema auf eindrückliche und überzeugende Weise zu behandeln.¹²⁷

125 Die Geschichte von HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE trägt sich gänzlich in Helheim zu; selbst die Rückblenden, die Leben und Leiden der Protagonistin greifbarer machen, scheinen noch Teil des Totenreichs. Insofern mag es angemessen sein, auch bezogen auf dieses Spiel von einer Sekundärwelt zu sprechen: Das vermeintliche Jenseits ist als Diesseits der ästhetischen Erfahrung eine für sich bestehende Welt.

126 Vgl. Dom Schott: Duell gegen die Unterwelt. In: www.gamepro.de, 08. August 2017, <https://www.gamepro.de/artikel/hellblade-senuas-sacrifice-duell-gegen-die-unterwelt,3318059.html> [letzter Zugriff: 12.05.2020].

127 Als Beispiel für diese Sicht auf HELLBLADE seien im Folgenden einige deutschsprachige Tests genannt. Alexander Bohn-Elias: Hello Darkness, my old friend ... In: www.eurogamer.de, 10. August 2017, <https://www.eurogamer.de/articles/2017-08-10-hellblade-senuas-sacrifice-test> [letzter Zugriff: 12.05.2020]; Christian Dörre: Ein erzählerischer Meilenstein. In: www.pcgames.de, 11. August 2017, www.pcgames.de/Hellblade-Senuas-Sacrifice-Spiel-56843/Tests/Review-Ein-erzaehlerischer-Meilenstein-1235560/ [letzter Zugriff: 12.05.2020]; Michael Krüger: Die spielgewordene Wikinger-Hölle. In: www.spieletipps.de, 08. August 2017, <https://www.spieletipps.de/artikel/7430/1/> [letzter Zugriff: 12.05.2020]; Benjamin Schmädig: Fluch und Segen. In: www.4players.de, 10. August 2018, <http://www.4players.de/4players.php/disbericht/Allgemein/>

In der Spielerfahrung schlägt sich das zum Beispiel so nieder, dass man, während Senua die Unterwelt durchwandert, unentwegt die Stimmen hört, die sie verfolgen. Fast kein Moment der Ruhe wird Senua – und den Spielerinnen und Spielern – gegönnt: Ständig ist da ein Zischen, Tuscheln, Wispern; spottend, höhnend, kritisierend, aber auch bittend, beratend, warnend begleiten die Stimmen, „Furies“ genannt, jeden Schritt, jede Handlung der Kriegerin. Namentlich wenn man mit Kopfhörern spielt, erzeugt diese auditive Belagerung ein überaus bedrängendes und auf Dauer sogar quälendes Gefühl der Gehetztheit und Ohnmacht. Dann gibt es die, je nach Perspektive, Visionen oder Halluzinationen, unter denen Senua leidet: In ihnen zerrinnen die Grenzen von Zeit und Raum, sodass grauenvolle Bilder aus der Kindheit – wie jenes der brennenden Mutter, die ihre Tochter verzweifelt bittet, sie möge die Augen abwenden – in die Gegenwart der Kriegerin drängen. Ninja Theory spart hier nicht mit drastischen Inszenierungen von Gewalt, in denen, nicht zuletzt aufgrund des ungeklärten Wirklichkeitsstatus der entsprechenden Bildlichkeit, der körperliche und der seelische Schmerz in eins fließen. Schließlich sollte die Inszenierung von Senua erwähnt werden: In den Filmszenen eröffnet die Darstellerin Melina Juergens nicht nur eine Fantasie der Innerlichkeit dieser gepeinigten Frau, die einer fernen, unbegreiflichen Vergangenheit angehört. Vielmehr verleiht sie Senua eine „einzige physische Präsenz“,¹²⁸ die dafür sorgt, dass man geradezu eingesogen wird in die Seele der Kriegerin. Und das heißt auch: auf Tuchfühlung geht mit ihrer Dunkelheit. Vor allem in den Nah- und Großaufnahmen von Senuas Gesicht dringt sie durch. Mehr noch: Das existenzielle Leiden Senuas entfaltet eine solche Wucht, in ihrem Wimmern, ihrem Schreien, im Zerbrechen ihres Gesichts, dass jene Dunkelheit die Hände nach den Spielerinnen und Spielern ausstreckt.

All das legt eine bestimmte Interpretation von HELLBLADE nahe. Unter Berufung auf die mutmaßliche Intention des leitenden Entwicklers Tameem Antoniades schreibt Benjamin Schmädig:

Immerhin kämpft auch Senua gegen mythische Kreaturen und löst Rätsel, um Türen zu öffnen. Sie tut das, um ihren Geliebten zu retten. Seine Seele steckt wohl in dem Schädel, den sie bei sich trägt, und sie reist dafür in die Hölle – oder vielmehr einen Ort, den sie dafür hält. Denn anders als die Widersacher gewöhnlicher Heldinnen scheinen „ihre“ Kreaturen nicht real zu sein: Nach dem Tod lösen sie sich in den Schatten auf, aus denen sie gekommen sind. Und die Tore, durch die Senua gehen muss, sind vermutlich nie ver-

Test/35998/82654/0/Hellblade_Senuas_Sacrifice.html [letzter Zugriff: 12.05.2020]; Dom Schott: Duell gegen die Unterwelt.

128 Schmädig: Fluch und Segen.

schlossen. Antoniades zeichnet das Bild einer psychisch Kranken, die nur deshalb von einer Dunkelheit spricht, weil zur ihrer Zeit, der Zeit der Wikinger, keine andere Diagnose möglich war.¹²⁹

Diese Interpretation ist sicherlich schlüssig und könnte durchaus dem entsprechen, was man bei Ninja Theory im Sinn hatte, als man die Entwicklung von HELLBLADE vorantrieb. Doch greift sie zu kurz, wenn es um die faktische Spielerfahrung geht. Die Fäulnis, die in Gestalt schwarzer Ranken an Senuas Arm emporwächst, wenn sie stirbt, und mit jedem Tod ein bisschen weiter um sich greift, mag ein Symbol dafür sein, dass die Kriegerin Gefahr läuft, langsam den Verstand zu verlieren. In der sinnlichen Konkretion des Spielerlebens ist hier aber zunächst und vor allem eine boshafte Macht gezeichnet, die von Senua Besitz zu nehmen droht. Die als Stimme des Abgrunds und drohender Schatten gestaltete Dunkelheit, die ebenso zu Senua spricht wie die „Furies“ – und ihr ein ums andere Mal bestätigt, dass sie nichts sei als ein erbärmlicher Schwächling, widerwärtiger Abschaum, der letzte Dreck eben –, lässt sich ohne weiteres als Projektion von Senuas traumatisierter Psyche deuten. Eine Verschiebung, in welcher der wahre Teufel, der Vater, zugleich offenbart und verborgen ist. Das ändert aber nichts an dem metaphysischen Horror, den Senua fühlt, und mit ihr die Spielerinnen und Spieler, wenn dieser Teufel sie mit seinem Hass und seiner Verachtung in die Enge treibt.

Es geht hier schlicht darum, dass HELLBLADE ein Fantasy-Spiel ist. In der Gestaltung der Unterwelt, die Senua bereisen muss, gibt es keinerlei Hinweis darauf, dass etwas an dieser Welt *nicht* wirklich ist – so wirklich oder unwirklich ist sie, wie die fantastischen Welten des Videospiele eben wirklich oder unwirklich sein können. Und wichtiger noch: Wenn Senua gegen riesige, bullige, maskierte und irgendwie deformierte Dämonenmänner kämpft, die mit grausamen Waffen auf sie eindringen, dann *kämpft* sie: Von den Spielerinnen und Spielern gesteuert greift sie an, pariert, kontert, weicht aus, wird getroffen und niedergeschlagen, blutet und stirbt. Was genau heißt es da, dass diese Kreaturen nicht „real“ sind? Real bezogen auf was? In der Realität der Spielerfahrung sind sie zweifelsfrei real; und bedrohlicher und furchteinflößender als die Gegner in vielen Titeln, deren Heldinnen und Helden, nach allem was wir wissen, keinerlei psychische Probleme haben.

Mit anderen Worten: In HELLBLADE überlagern sich zwei verschiedene und letztlich unvereinbare Deutungsmuster. Wo der aufgeklärte Blick des heutigen Spielers eine paranoide Schizophrenie diagnostiziert – was immer das dann heißen soll –, erkennt Senua das Wirken jenseitiger, unseliger Mächte, die sie

129 Schmädig: Fluch und Segen.

einfach nicht in Frieden lassen wollen. Die Narration des Spiels mag der klinischen Interpretation zuneigen; in der konkret-sinnlichen Weltgestaltung und den Spielmechaniken besteht HELLBLADE hingegen mit Macht auf der Wirklichkeit der Dämonie.

Aus meiner Sicht ist es nicht nötig, und vielleicht auch nicht möglich, hier eine Entscheidung zu treffen.¹³⁰ Vielmehr sollte man sich klarmachen, dass HELLBLADE seine Intensität, die Wucht seiner Affektpoetik, wesentlich aus dem Zusammenprall der konfligierenden Wirklichkeitssysteme bezieht.

Gerade bei den Kämpfen wird das deutlich. Wären die martialischen Auseinandersetzungen in der Narration, der Weltgestaltung oder den Spielmechaniken eindeutig als „Kampf gegen die inneren Dämonen“¹³¹ markiert, würden sie sehr viel an Wirkung einbüßen. Die Verwundungen, die Senua erleidet, wären rein symbolhaft, ebenso wie das Blut, das sie vergießt; die Bedrohung wäre phantasmatisch und der wirkliche Kampf auf Leben und Tod würde sich ganz woanders zutragen. Hätte Ninja Theory die Kämpfe umgekehrt so angelegt, dass sie umstandslos eine materiell-faktische Wirklichkeit in Senuas Welt bezeichnen sollen, würden daraus Probleme anderer Art folgen. So gibt es ein kaum zu übersehendes Missverhältnis zwischen der zierlichen Physiognomie von Melina Juergens – beziehungsweise der Kriegerin, der sie ihr Gesicht und ihren Körper geliehen hat – und dem Schwert, das Senua zu Beginn des Spiels führt, bis es infolge ihrer ersten Konfrontation mit Hela zerbricht. Selbiges ist so groß, man kann sich kaum vorstellen, dass eine Frau dieser Statur in der Lage wäre, es in einer Hand zu halten; geschweige denn, Dutzende Male mit ihm zuzuschlagen oder die vernichtenden Attacken der muskelbepackten Dämonenmänner mit seiner Klinge zu blocken. Und die Feinde selbst? Sie treten gegen Ende von HELLBLADE immer häufiger in solchen Massen auf, dass Senua schon eine kleine Armee im Gefolge haben müsste, um die Kämpfe gegen sie zu bestehen. Davon kann aber keine Rede sein. Im Gegenteil ist sie so alleine wie nur je eine Spielfigur.

Derartige Unstimmigkeiten würden in einer *Hack'n'Slay*-Sause wie DIABLO III (Blizzard Entertainment, 2012) nicht weiter ins Gewicht fallen; sie würden nicht einmal als solche wahrgenommen werden, da weder die Weltkonstruktion noch die Spielmechaniken irgendeinen Anlass geben, Bezüge zu der physischen Realität menschlicher Wesen herzustellen. Senua aber könnte nicht weiter entfernt sein von dem Fantasy-Klischeebild der Super-Amazone, die ihre üppigen Brüste

130 So gesehen ist HELLBLADE eines der wenigen Spiele, auf die man Todorovs Fantastiktheorie anwenden könnte. Vgl. Todorov: Einführung in die fantastische Literatur.

131 Vgl. Schmädig: Fluch und Segen.

in ein neckisches Kettenbustier hüllt und die Leichen ihrer erschlagenen Feinde als Laufsteg nutzt. Vielmehr hat man sich bei Ninja Theory offenbar alle Mühe gegeben, in Senua die Körperlichkeit einer schwitzenden, blutenden, schmutzigen, zerzausten Frau spürbar zu machen, die dauernd am Rande der Erschöpfung steht – und schließlich weit über jede Erschöpftheit hinausgeht.

Eben jenes Bildnis eines verwundbaren, leidenden und sterblichen Körpers wandelt sich zum pathetischen Affektbild, wenn man die Kämpfe in HELLBLADE als etwas betrachtet, das eben *zugleich* phantasmatisch und real ist: ein symbolisches Ringen mit der zerstörerischen Macht der schizophrenen Angst, und ein allzu wirklicher, blutig-brutaler Kampf gegen eine Heerschar von hasserfüllten, mordlüsternen Gegnern, die nicht eher weichen, bis man sie durchbohrt oder niedergehauen hat. In dieser Perspektive bildet die Figur Senua als psychisch kranke Frau und mythische Kriegerin gleichsam einen Konnex zwischen beiden Wirklichkeitsebenen; und wer es so wahrnimmt, der erkennt in der furchtbaren Schlacht, die sie in ihrer Seele und mit ihrem Leib schlagen muss, einen Heldenmut, der aus Liebe und Dankbarkeit eine wahrlich übermenschliche Anstrengung auf sich nimmt, die – gemessen an der Sehnsucht, welche sie befeuert – nur vergeblich sein kann.

Dillion war für Senua, auch das wird im Verlauf von HELLBLADE sehr deutlich, eben ein Licht inmitten eines Lebens voller Schwärze, und sie zieht es vor, ganz buchstäblich durch die Hölle zu gehen, ehe sie dieses Licht verlöschen lässt. Psychologisch könnte man ihre Weigerung, seinen Tod hinzunehmen, sicher als narzisstische Wirklichkeitsverleugnung deuten. Im Modus der Fantasy aber verkehrt sich dieser Befund, da das Genre die Realität nun mal so denkt, dass es durchaus möglich erscheint, in die Hölle selbst vorzudringen, um einen Geliebten zu retten. Umgekehrt wird das Pathos von Senuas Unterweltreise geredet – und zugleich verstärkt – durch die sehr reale und möglicherweise auch vertraute Anmutung einer Krankheit, die schon für den Einkauf im Supermarkt einigen Heroismus abverlangt.

Wer sich auf HELLBLADE einlässt, kann somit eine Verwandlung erleben, die zum eindrucklichsten und berührendsten zählt, was das Medium zu bieten hat. Anfangs erscheint Senua als eine fremdartige, unglückliche und obendrein verrückte Frau. Als solche ist sie nicht unbedingt attraktiv, keineswegs eine günstige Projektionsfläche für eigene, unbefriedigte Geltungssucht. Zumal sie einem ja nahekommt, allzu nahe, geradezu bedrängend und erstickend nah, mit ihrer Einsamkeit, ihrem Leiden, ihrer Verzweiflung und ihrer Bedürftigkeit. Es mag sein, dass man sich sogar ein wenig für sie schämt. Doch langsam ändert sich etwas in der Beziehung der Spielerinnen und Spieler zu Senua. Voll ungläubigem Staunen erlebt man mit, wie diese Frau immer wieder aufsteht. Ganz gleich, wie viel Schmerz ihr zugefügt wird; ganz gleich, wie viele Niederlagen

sie hinnehmen muss. Ihre Schwäche und Verletzlichkeit bergen eine erschütternde Kraft. So treten Zuneigung und Bewunderung anstelle des anfänglichen Fremdels. Schließlich wünscht man nur noch, dass Senua am Ende ihrer grauenvollen Reise ein unmögliches Glück finden wird. Und ist bereit, alles zu tun, was die eigenen Fähigkeiten als Spieler hergeben, um jenes Happy End herbeizuführen, an das man selbst vermutlich längst nicht mehr glaubt.¹³²

Natürlich reicht es nicht. Den letzten Kampf gegen Hela und die buchstäblich endlosen Horden, die sie aufbietet, kann Senua nicht gewinnen. Aber einmal mehr ist das Ende nicht das Ende. Das endgültige Ende, in dem Senua Abschied nimmt von Dillions Schädel, ist dann vielfältig ausdeutbar. Fest steht, dass sie im Scheitern etwas gewinnt: die Freiheit zu einem neuen Anfang. Wo und wie sich dieser Anfang zuträgt, was ihn herbeigeführt hat und was aus ihm folgt, ist gar nicht so wichtig. Senua geht, wie wir alle, „als hoffnungsloser Schuldner des Unendlichen“ dahin.¹³³ Doch vielleicht wird auch für sie gelten: „Was so gewesen ist, dem bleibt das Sein.“¹³⁴

132 Um Missverständnissen vorzubeugen, sei darauf hingewiesen, dass die Analyse darauf zielt, eine in *HELLBLADE* angelegte affektpoetische Kalkulation zu rekonstruieren, die sich nicht unbedingt in der Erfahrung empirischer Spieler realisieren muss. Das wird beispielsweise am Gamers Global-Test von Benjamin Braun deutlich, der Senua „einfach nur uninteressant“ findet. Vgl. Benjamin Braun: Ragnarök und die schizophrene Kriegerin. In: www.gamersglobal.de, 10. August 2017, <https://www.gamersglobal.de/test/hellblade-senuas-sacrifice> [letzter Zugriff: 12.05.2020].

133 Mann: [Katja Mann zum siebzigsten Geburtstag], S. 184.

134 Mann: [Katja Mann zum siebzigsten Geburtstag], S. 185.

6 Die Erfüllung des Weltgesetzes: CONAN EXILES

Rise to the peak of the ladder
Where the ghosts of the planets feast –
Out of the reach of the adder –
Never beyond the Beast.
He is there, in the abyss brooding,
Where the nameless black fires fall;
He is there, in the stars intruding,
Where the sun is a silver ball

Robert E. Howard

Der ohnmächtige Barbar

Der volle Erntemond steht an einem pechschwarzen Himmel. Fast unwirklich wirkt sein orange-rötlicher Schein, so wie die Nacht, die ihn umgibt, allzu weit und dunkel ist: Kein Horizont lässt sich ausmachen, keine Grenzlinie scheidet das Firmament von der Erde. Nur das Scheinwerferlicht des Autos, in dem Robert E. Howard (Vincent D’Onofrio) und Novalyne Price (Renée Zellweger) über die texanischen Landstraßen fahren, lässt erahnen, dass da noch etwas anderes ist als endlose Leere.

Wir schreiben den Herbst des Jahres 1934, und sie stehen ganz am Anfang ihrer Beziehung: der Schundautor und die Lehrerin – er, ein Star des Pulp-Magazins *Weird Tales*, der bereits Dutzende von Erzählungen veröffentlicht hat, in seinem Heimatstädtchen Cross Plains jedoch als nichtsnutziger bis gemeingefährlicher Freak gilt; sie, die Englisch, Geschichte und „public speaking“ unterrichtet, davon träumt, Schriftstellerin zu werden (freilich der hochliterarischen Provenienz) und, ihrem vermeintlichen Konformismus zum Trotz, einen ganz eigenen Kopf hat.

Es ist ein Anfang, und doch schon fast das Ende: Zum Zeitpunkt dieser ersten von vielen gemeinsamen Spazierfahrten hat Howard keine zwei Jahre mehr zu leben. Am Morgen des 11. Juni 1936 wird er sich eine Kugel in den Kopf schießen, nachdem er erfahren hat, dass seine schwindsüchtige Mutter, die, aus Sicht ihres Sohnes, immer schon krank war, immer schon starb, in eine letzte Ohnmacht gefallen ist. Price war nur wenig jünger als Howard – sie wurde am 9. März 1908 geboren, er am 22. Januar 1906 –, überlebte ihn allerdings um beinahe dreiundsechzig Jahre. Sie war zweimal verheiratet, arbeitete bis zu ihrer Pensionierung als Lehrerin, wurde 1981 in die „National Forensic

Hall of Fame“ aufgenommen und starb am 30. März 1999 als Novalyne Price Ellis in Lafayette, Louisiana.

Aufgrund ihres langen Lebens konnte sie mitverfolgen, wie Robert E. Howard in den Jahrzehnten nach seinem Tod weltberühmt wurde; so berühmt, dass Don Herron ihn bereits 1984 zu den „literary legend makers“ zählte – eine Ehre, die er außer Howard nur noch Ned Buntline, Alexandre Dumas, Mary Shelley, Sir Arthur Conan Doyle, Bram Stoker, Edgar Rice Burroughs, Dashiell Hammett, H. P. Lovecraft, J. R. R. Tolkien und Ian Fleming zuerkannte.¹ Vielleicht war es dieser unerwartete Ruhm, der den Ausschlag gab, dass Price Ellis im Jahr 1986 unter dem Titel *One Who Walked Alone* ihre Erinnerungen an die Zeit mit Howard veröffentlichte;² ein Band, der wiederum die Grundlage für Dan Irelands Film *THE WHOLE WIDE WORLD* (USA 1996) darstellt, aus dem die eingangs beschriebene Szene stammt.

Der Film weiß natürlich um Howards Selbstmord. Er weiß, wie es kommen wird, weiß, dass die Liebe zwischen dem Schundautor und der Lehrerin unerfüllt bleiben muss (was immer man unter einer erfüllten Liebe verstehen mag), weiß auch, dass Howards posthume Erfolgsgeschichte nicht unbedingt mit einer künstlerischen Würdigung seines Werkes korreliert. Vielmehr handelt es sich um den populärkulturellen Triumphmarsch einer seiner Figuren: nicht Kull, der exilierte Atlanter und König von Valusia, nicht Bran Mak Morn, der letzte König der Pikten, oder Solomon Kane, der vom Kampf gegen das Böse besessene Puritaner, und erst recht nicht der überaus zech- und prügelfreudige Seemann Steve Costigan, eine von Howards humoristischen Schöpfungen. Nein, es geht selbstredend um Conan den Cimmerier, dessen Karriere eine umfängliche epigonale Literatur umfasst, ebenso wie Comics, Kinofilme, Fernsehserien und Videospiele, und der sich im Lauf der Zeit so sehr von seinen Anfängen gelöst hat – den siebzehn Geschichten aus Howards Feder, die zwischen 1932 und 1936 in *Weird Tales* erschienen –, dass sich Jonas Prida völlig zurecht veranlasst sieht, zwischen „Conan as produced by Robert Howard and Conan as cultural production“ zu unterscheiden.³

Wie gesagt, Irelands Film weiß das alles. Und so ist es kein Zufall, dass *THE WHOLE WIDE WORLD* eine abendliche Spazierfahrt durch vertraute Umgebung mit

1 Don Herron: *The Dark Barbarian*. In: ders. (Hg.): *The Dark Barbarian. The Writings of Robert E. Howard. A Critical Anthology*. Westport/London 1984, S. 149–181, hier: S. 149. Es sei dahingestellt, was von derartigen Listen – und den kulturellen Fixierungen, die in ihnen zum Ausdruck kommen – zu halten ist.

2 Novalyne Price Ellis: *One Who Walked Alone*. Robert E. Howard, *The Final Years*. Hampton Falls 1986.

3 Jonas Prida: Introduction. In: ders. (Hg.): *Conan Meets the Academy. Multidisciplinary Essays on the Enduring Barbarian*. Jefferson/London 2013, S. 5–12, hier: S. 6.

einer nahezu kosmischen Verlorenheit auflädt: Fast zwangsläufig erscheint das Ringen zwischen dem schwachen Licht der Scheinwerfer und der allumfassenden Dunkelheit wie ein Sinnbild für Howards Existenzkampf. Obgleich der Film weitgehend aus der Perspektive von Novalyne Price erzählt ist, gestalten derartige Bilder etwas Prekäres, Bedrohtes und Phantasmatisches, worin sich wohl der Versuch ausdrückt, eine Ahnung der seelischen Nacht, die Howard zuletzt umfing, als Zuschauergefühl zu realisieren. Dazu gehört auch, dass das Kostbare der allzeit gefährdeten Nähe spürbar wird, die die beiden Menschen dort im Automobil teilen; dazu gehört ebenso der zauberische Erntemond, der die Sehnsucht nach einem anderen Leben in diese Konfiguration einschreibt.

In solchen Momenten zielt der Film durchaus darauf, in der Tradition des klassischen Melodramas – man denke etwa an Douglas Sirks *MAGNIFICENT OBSESSION* (USA 1954) – ein „absolutes Interieur“ zu entwerfen, als Antwort auf die Frage, wie „die Innenwelt eines empfindenden, eines fühlenden ‚Ich‘ dargestellt“ werden kann.⁴ Wobei dieses Inszenierungsprinzip den Film nicht durchgängig prägt. Vor allem erzählt *THE WHOLE WIDE WORLD* von der ängstlich-tastenden, über manchen Abbruch und Neuanfang sich vollziehenden Annäherung zwischen zwei Liebenden, von denen mindestens einer der eigenen Liebe nicht über den Weg traut. In glücklichen Momenten sorgt die Gegenwart des Geliebten dafür, dass alltägliche Orte, Situationen und Erfahrungen zur großen weiten Welt eines geteilten seelischen Binnenraums von grenzenloser Hoffnungsweite werden; in anderen Momenten schrumpft die Seele auf eine Kerkerzelle zusammen, deren Mauern aus Schmerz und Ohnmacht gemacht sind. Aus dem Bemühen, das Hin und Her zwischen zaghafter Öffnung und erneuter Einkapslung im Zuschnitt der Bilder zu gestalten, erklärt sich etwa die Neigung der Kamera, sich ganz eng an die Gesichter der Hauptdarsteller zu binden: changierend zwischen zarter Innigkeit und klaustrophobischer Enge. Und mitunter schließt sich beides in der spannungsreichen, unaufgelösten Ambivalenz einer leicht unreal anmutenden Bildlichkeit zusammen; so wie bei der nächtlichen Spazierfahrt unterm Erntemond.

Seine Dramatik zieht *THE WHOLE WIDE WORLD* freilich daraus, dass es sich bei einem der beiden Liebenden um einen Schriftsteller handelt: einen suizidalen Schriftsteller von manischer Produktivität, um genau zu sein, der die Alltäglichkeit, die ihm in der Beziehung zu Novalyne Price zum fantastischen Abenteuer wird, die meiste Zeit kaum auszuhalten vermag. Der Film stellt uns einen Robert E. Howard vor, der alles, was ihm begegnet, seinen Geschichten anzuverwandeln sucht – und darüber verzweifelt, dass dergleichen nicht möglich ist.

⁴ Vgl. Hermann Kappelhoff: *Matrix der Gefühle. Das Kino, das Melodrama und das Theater der Empfindsamkeit*. Berlin 2004, S. 156–172.

Vincent D'Onofrio macht sie auf eindrückliche Weise greifbar, diese Ver zweiflung Howards: Er zeigt uns einen Mann, der von seiner Statur her selbst einer jener riesenhaften, muskelbepackten Krieger sein könnte, die so viele seiner Erzählungen bevölkern; der aber im selben Moment nicht zu wissen scheint, wohin mit der eigenen Kraft und Größe. Sein Howard schwankt zwischen schlacksig-schüchterner Jungenhaftigkeit und großspurigem Draufgängertum, ist zugleich Bürgerschreck und bedürftiges Kind, stets bereit, sich in irgendeiner Explosion, einer weiteren, hysterisch-skandalösen Aufführung zu vergeuden und den braven Leuten von Crossing Plains somit nahezubringen, was es heißt, ein in der Wolle gefärbter *poète maudit* zu sein. Nicht zuletzt durch seine beinah – aber eben nur beinah – parodistische Interpretation dieser Selbstinszenierung lässt uns D'Onofrio spüren, wie sehr der *Conan*-Schöpfer (wenigstens aus der Perspektive von THE WHOLE WIDE WORLD) in zerquältem Ressentiment gefangen ist: Dem bitteren Stolz des Pulp-Autors, der für die anständige Gesellschaft mit ihren lachhaften Vorstellungen vom Wahren, Guten und Schönen nur Häme und Verachtung übrig hat, steht die hoffnungslose Sehnsucht gegenüber, von ebendieser Gesellschaft anerkannt und respektiert, ja geliebt zu werden.

Da verwundert es nicht, dass in den Szenen des Films, wo sich Howard solcherart als verfemter Außenseiter produziert, das Läppisch-Abgeschmackte auf eigentümliche Weise mit einer obsessiven Energie sich verbindet, die die Zuschauerinnen und Zuschauer ebenso gefangen nimmt wie Novalyne Price. Besonders deutlich wird dies in einer leicht verstörenden Darbietung Howards (und D'Onofrios), die sich unmittelbar an jene Spazierfahrt durch die dunkle Herbstnacht anschließt.

Auf Price' Bitte, er möge ihr etwas über Conan erzählen, hebt der Autor zu folgendem Monolog an:

Conan? Conan is the damnedest bastard there ever was! He's got a long black mane of hair, and crystal blue eyes. He's a fighter, born on the battlefield! To him, combat's a way of life. It's all he's ever known, all he ever WANTS to know! But he's no soldier who was taught to fight. To him, fighting's an instinct ... it's a part of him, like his legs, his arms, his chest, his bull neck! And believe me, he don't take it from nobody; he'll fight man, beast, devil or god! And when those women feel those tree trunk-firm arms around their waist ... they melt like butter on a hot skillet!

Die Kamera nimmt Howard frontal in den Blick, ist ganz auf ihn zentriert, während er diese Rede hält. Das Licht der Autoscheinwerfer, die freilich nicht gegen die Nachtschwärze ankommen, fällt auf mannshohe Kornhalme, sodass eine scharfe horizontale Trennlinie den unteren und den oberen Teil des Bildes voneinander scheidet: das leidlich erhellte Feld und den Himmel, an dem man weder Mond noch Sterne sieht. Es ist dies ein eigentümlich artifizielles, zugleich abstrakt und archaisch anmutendes Setting für Howards Auftritt.

Dem entspricht D'Onofrios Spiel: Wie ein Betrunkener schwankt Howard, macht weit ausladende, beschwörende Gesten, während seine Rede die Spanne zwischen Geraune und Gebrüll ausmisst. Dabei fährt die Kamera langsam auf D'Onofrios Gesicht zu, erfasst es schließlich in einer Nahaufnahme: brennende Augen, schweißfeuchte Haarsträhnen. Man sieht einen Schauspieler, der ein histrionisches Ausdrucksregister bemüht, um das romantische Bild des Dichters zu erzeugen, der mit seinen Dämonen ringt; sieht zugleich den Dichter selbst, der sich großer theatralischer Gesten und rauschhafter Stimmakrobatik bedient, um eben dieses Bild von sich herzustellen.

Was die Szene für die Zuschauer so irritierend macht, ist aber vor allem ihre auditive Gestaltung. Hans Zimmer und Harry Gregson-Williams wählen hier, in scharfem Bruch zu ihren restlichen Kompositionen für *THE WHOLE WIDE WORLD*,⁵ eine von Bläsern, Streichern und einem Männerchor getragene, dräuend anschwellende, schließlich zu martialischem Bombast sich steigernde Musik, die eben in der Tat für einen *Conan*-Film gemacht sein könnte. Der Effekt wird noch dadurch gesteigert, dass die Gesten, die Howard vollführt, wenn er von der Kampfleidenschaft des Cimmeriers spricht – er umfasst den Griff eines imaginären Schwertes und schwingt es gegen imaginäre Opponenten –, von entsprechenden Geräuschen auf der Tonspur begleitet werden: Mit sirrendem Zischen wird die Klinge aus der Scheide gezogen; es folgt ein scharfer Knall, als Stahl auf Stahl trifft. Ganz ähnlich ist später, als Howard das Begehren schildert, welches Conan mit seiner gewaltigen Stärke in „those women“ erweckt, ein leicht verzerrtes Stöhnen auf der Tonspur zu hören. Und Zellweger hält den Gesichtsausdruck, der Novalyne Price' einzige Antwort auf diese Rede ist, so in der Schwebe, dass man nicht weiß, ob die Lehrerin vielleicht selber Begehren empfinden mag; oder eher pikierten Widerwillen; oder einfach Ratlosigkeit; oder alles zugleich.

Es bieten sich zwei gegensätzliche, letztlich aber komplementäre Deutungen an: Einerseits scheint die Inszenierung zu suggerieren, dass Howard so sehr in der Welt seiner Geschichten versank, so sehr Teil von ihr war, dass ihm die äußere, physisch-materielle Wirklichkeit mitunter zum Anhängsel seiner Fantasie wurde. Andererseits lässt D'Onofrios Darstellung vermuten, dass hier eben auch die Figur, die das Schauspiel zum Leben erweckt, im Bemühen gezeigt wird, ein Bild ihrer selbst zu entwerfen.

Dass diese beiden Deutungen zusammengebunden werden müssen, um zu verstehen, wie sich Dan Irelands Film seinen Protagonisten denkt, legt eine

⁵ Es heißt zwar, dass Zimmer faktisch keine Musik für den Film geschrieben hätte; im Vorspann taucht sein Name dennoch auf.

andere Szene nahe. Nach seinem ersten Streit mit Price unternimmt Howard etwas, das nach einem Fluchtversuch aussieht – er lädt seine Schreibmaschine und einen Stapel Papiere in sein Auto, das allerdings nicht anspringt –, läuft anschließend, in einem Ausbruch ohnmächtiger Wut, mit einer echten Waffe (allerdings, wenn ich nicht irre, einem Kavalleriesäbel) in die nahgelegenen Felder und Wiesen, schlägt wild um sich, ehe er schluchzend zusammenbricht und schließlich gesenkten Hauptes zu seiner Mutter zurückkehrt, die ihn sogleich tröstet.

Es gibt also das eingebildete Schwert, das Männer, Tiere, Teufel und Götter zum Erzittern bringt, und den tatsächlichen Säbel, der gerade dazu taugt, ein paar Gräser und Blumen zu massakrieren; es gibt die urwüchsige Macht des Barbaren, vor der die Frauen schwarenweise dahinschmelzen, „like butter on a hot skillet“, und die Hilflosigkeit des Künstlers, der seine Zuflucht in schützender Zärtlichkeit sucht.

THE WHOLE WIDE WORLD arbeitet ihn scharf heraus, jenen unversöhnlichen, unüberwindlichen Gegensatz. In dieser Perspektive wird deutlich, worin für Dan Ireland, seinen Drehbuchautor Michael Scott Myers und vielleicht auch Novalyne Price Ellis die Tragik des Robert E. Howard bestanden haben mag: dass die Sehnsucht nach dem rohen, rauen, großen Leben des Kriegers und Barbaren – wenn es ein solches Leben denn je gegeben haben sollte – in letzter Konsequenz die Bejahung von allem einschließt, was diesem Dichter unerträglich war: eben jene zügellose Rücksichtslosigkeit (oder etwa vitale Selbstbehauptung?), die eine kranke Mutter geschwind ihrem Elend überlassen und mit einer hübschen, liebesbereiten Lehrerin nicht viel Federlesens gemacht hätte. Dass Howard zu dieser Art von Lebenskunst nicht in der Lage war und seinem eigenen phantasmatischen Ideal weder genügen konnte noch wollte, war, folgt man THE WHOLE WIDE WORLD, eine wesentliche Ursache seiner Verzweiflung: Auf der Flucht vor sich selbst geriet er in ein dunkles Tal, aus dem er nicht mehr herausfand.

Eine unbequeme Zeitgenossenschaft

Doch selbst, wenn das alles stimmen sollte – was ist damit gewonnen, das Psychogramm eines Pulp-Schriftstellers zu zeichnen, der seit über achtzig Jahren tot ist?

Ich halte es durchaus für legitim, bei der Deutung des Werkes eines Künstlers biografisches Material heranzuziehen. In den Schriften Peter von Matts und W. G. Sebalds finden sich eindruckliche Beispiele dafür, dass eine solche Methodik gewinnbringend sein kann. Vorausgesetzt man versteht sich darauf, die

Rekonstruktionen, welche das Leben und Sterben von Menschen betreffen, die in den meisten Fällen fremden Zeiten und Welten angehören, mit der präzisen ästhetischen Analyse zu verbinden – als Fundierung, Bestätigung und nötigenfalls Korrektiv des eigenen Blickpunkts. Größte Zurückhaltung scheint mir in diesem Zusammenhang geboten, wenn es darum geht, mit der Weisheit der Nachgeborenen hausieren zu gehen. Denn, wie Peter von Matt anlässlich einer Diskussion der Zensurgeschichte von Schillers *Wilhelm Tell* (1804) anmerkt, „Heroismus zu verlangen von anderen Leuten, wenn der eigene nicht mehr gefordert wird, ist wohlfeil.“⁶ Vermeidet man hingegen den denunziatorischen Gestus und die moralische Überheblichkeit, die regelmäßig mit dem Lob des guten und richtigen Daseins einhergehen, so können Mutmaßungen über die seelische Verfasstheit eines Autors wertvolle Einsichten erbringen hinsichtlich „jener sonderbaren Verhaltensstörung, die jedes Gefühl in Buchstaben verwandeln muß und mit erstaunlicher Präzision vorbeizielt am Leben“⁷, während ihre Produkte – die Erzählungen, Romane, Theaterstücke und Gedichte – „doch manchmal Ausblicke von solcher Schönheit und Intensität, wie sie das Leben selber kaum liefern kann“, zu eröffnen vermögen.⁸

Worum geht es mir also bei meiner eigenen Rekonstruktion? Aus den Briefen, die Robert E. Howard während seines kurzen Lebens verfasst hat, und der Forschung zu seinem Werk, die seit den achtziger Jahren deutlich an Schwung gewonnen hat, ergibt sich ein bestimmtes Bild dieses Autors; es korrespondiert in wesentlichen Zügen dem *memoir* von Price Ellis und der kinematografischen Fantasie, die *THE WHOLE WIDE WORLD* aus den Erinnerungen der Lehrerin entwickelt. Kurz gesagt ist es das Bild eines Mannes, der in seiner Lyrik, seinen Erzählungen und Novellen, ebenso wie in seinem persönlichen Dasein, mit einer gewaltsamen, sowohl unerfüllbaren als auch unüberwindlichen Sehnsucht nach der Barbarei ringt. Diese Sehnsucht bildet den Glutkern von Howards Werk, sie hat ihn angetrieben und vielleicht zerstört. Zumindest aus der Sicht von *THE WHOLE WIDE WORLD* verachtete Howard ebendas, wessen er am meisten bedurfte, ist das Zivilisatorische in seinen Augen doch gleichzusetzen mit allem Weichen, Zarten und Schwachen, sodass der Triumph der Barbarei mit einer Abtötung der Liebe einhergehen muss.

Mir scheint nun, dass in diesem Bild von Robert E. Howard eine für uns Heutige recht unbequeme Zeitgenossenschaft aufscheint. Um zu erläutern, was

⁶ Peter von Matt: Drei Perspektiven auf Schillers *Tell*. In: ders.: Das Kalb vor der Gotthardpost, S. 241–258, hier: S. 254.

⁷ W. G. Sebald: Logis in einem Landhaus. Über Gottfried Keller, Johann Peter Hebel, Robert Walser und andere. Frankfurt a. M. 2000, S. 6.

⁸ Sebald: Logis in einem Landhaus, S. 7.

das heißen soll, will ich zunächst der Frage nachgehen, ob sich jene zutiefst ambivalente Sehnsucht nach der Barbarei als *Movens* von Howards berühmtester Schöpfung – Conan, seine Welt und Epoche, das Hyborische Zeitalter – beschreiben lässt. Im Anschluss daran werde ich mich CONAN EXILES zuwenden, dem gegenwärtig populärsten künstlerischen Produkt der ungebrochenen Faszination an dem Cimmerier und seinen Abenteuern, um in einer analytischen Perspektive aufzuzeigen, inwieweit sich die Poetik der Barbarei hier im Medium des Videospiele realisiert; und was das für die behauptete Zeitgenossenschaft Howards bedeutet.

Eingangs sei noch einmal betont, dass sich das beschriebene Bild Howards tatsächlich längst schon als Interpretationsschema zu Leben, Persönlichkeit und Werk des *Conan*-Erfinders etabliert hat. So schreibt Don Herron in seinem Aufsatz von 1984: „The Howardian mood and philosophy is not simply barbaric, it is a *dark barbarism*, a pessimistic view that holds the accomplishments of society of little account in the face of mankind’s darker nature.“⁹ Weiter heißt es:

This dark and brooding attitude was at the core of Howard’s creative impulse. His artistic leanings toward the poetic and the romantic, his compulsion for violence, his interests in history, myth and adventure all fell easily into this shadow of barbarism.¹⁰

Und ein Vierteljahrhundert später stellt S. T. Joshi sein Resümee des über sechs Jahre und mehr als 400.000 Wörter sich hinziehenden Briefwechsels zwischen H. P. Lovecraft und Robert E. Howard unter die Auspizien eines unauflöslichen Konflikts zwischen Barbarei (Howard) und Zivilisation (Lovecraft)¹¹ – obgleich er die Gültigkeit dieser antipodischen Anordnung sogleich selbst in Zweifel zieht¹² und darüber hinaus Aussagen von Howard zitiert, in denen dieser sich gegen den Vorwurf Lovecrafts verwehrt, er würde die Barbarei verglichen mit der Zivilisation für überlegen erachten.

Es lohnt sich, den entsprechenden Brief Howards etwas genauer zu betrachten. Anfang November 1932 schreibt er:

⁹ Herron: *The Dark Barbarian*, S. 150 [Herv. i. O.].

¹⁰ Herron: *The Dark Barbarian*, S. 151.

¹¹ S. T. Joshi: *Barbarism vs. Civilization. Robert E. Howard and H. P. Lovecraft in their Correspondence*. In: *Studies in the Fantastic* (2008), H. 1, S. 95–126.

¹² „In the broadest terms, the fundamental divergence of views between the two writers can be encapsulated by Howard’s preference for the barbarian life and Lovecraft’s preference for civilization; but within this simple formulation lie masses of complexity and fine shades of meaning and emphasis that in some senses render these views not quite as antipodal as they may appear.“ Joshi: *Barbarism vs. Civilization*, S. 96–97.

I didn't say that barbarism was superior to civilization. For the world as a whole, civilization even in decaying form, is undoubtedly better for people as a whole. I have no idyllic view of barbarism – as near as I can learn it's a grim, bloody, ferocious and loveless condition. I have no patience with the depiction of the barbarian of any race as a stately, god-like child of Nature, endowed with strange wisdom and speaking in measured and sonorous phrases. Bah! my conception of a barbarian is very different. He had neither stability nor undue dignity. He was ferocious, vengeful, brutal and frequently squalid. He was haunted by dim and shadowy fears; he committed horrible crimes for strange monstrous reasons. As a race he hardly ever exhibited the steadfast courage often shown by civilized men. He was childish and terrible in his wrath, bloody and treacherous.¹³

Diese Zeilen machen sehr deutlich, dass Howards eigene Haltung gegenüber präzivilisatorischen Zuständen keineswegs auf eine ungebrochene Idealisierung des Archaischen hinausläuft. Vielmehr erscheint das barbarische Leben in der Perspektive, die er hier einnimmt, als eine von harschen Entbehrungen sowie allerlei seelischen und materiellen Nöten bestimmte, ebenso trost- wie hoffnungsarme Mühsal. Nicht einmal einen Gewinn an Freiheit kann er im Treiben der wilden Krieger erkennen. Auch was das betrifft, ist es, folgt man Howard, eher düster um den Barbaren bestellt: „He had no mental freedom, as civilized man understands it, and very little personal freedom, being bound to his clan, his tribe, his chief.“¹⁴ Da überrascht es denn doch, dass Howard in demselben Brief, wo er ein derart freudloses Bild von der *conditio barbaria* zeichnet, sich nichtsdestotrotz zu seiner Sehnsucht nach einem solchen Dasein bekennt.

„But I do say“, so beschließt er seine Ausführungen,

that if I had the choice of another existence, to be born into it and raised in it, knowing no other, I'd choose such an existence as I've just sought to depict. There's no question of the relative merits of barbarism and civilization here involved. It's just my own personal opinion and choice.¹⁵

Das Schlachthaus der Geschichte

Nun liegt die Vermutung nahe, dass Howard, wenn er sich an seinen Schreibtisch setzte und, wie er es ausdrückte, ein Garn spann, nicht einfach seine persönliche Haltung in Erzählungen umgoss. Schließlich kann als Binsenweisheit gelten, dass der literarische Schaffensprozess ebenso merkwürdige wie unvorhersehbare Wege einschlägt und keineswegs als dienstbarer Nachvollzug der

¹³ Zitiert nach: Joshi: *Barbarism vs. Civilization*, S. 102.

¹⁴ Zitiert nach: Joshi: *Barbarism vs. Civilization*, S. 102.

¹⁵ Zitiert nach: Joshi: *Barbarism vs. Civilization*, S. 102.

bewussten Intentionen der Autorinnen und Autoren sich ereignet. Was Howard betrifft, so ging diese Transformation allerdings nicht mit einer schlichten Aufhübschung der Barbarei einher, die sie zu einer kuscheligen Wohlfühlveranstaltung gemacht hätte.

Es trifft zwar zu, dass Howards beste Arbeiten, wie Donald Sidney-Fryer schreibt, durchdrungen sind von „a wonderful and liberating sense of imagination and adventure, a uniquely healthy gesture reaching outward, as well as a pulse, a rhythm, that is as vigorous as it is invigorating“.¹⁶ Und ebenso richtig scheint mir Dennis Rickards Bemerkung, dass Howard in seinem Schaffen angetrieben wurde von dem Drang, immer wieder aufs Neue eine stereotype Idee von Heldentum zu gestalten: Es ist das Bild des unbeugsamen Kriegers, der, auf sich allein gestellt, übermächtigen und häufig auch übernatürlichen Feinden trotzt.¹⁷ So gesehen könnte man Morgan T. Holmes durchaus zustimmen, wenn er *Sword-and-Sorcery* – jene Spielart der Fantasy, als deren Begründer Howard gilt – definiert als „an action-adventure/hero story with supernatural elements and a setting that is generally preindustrial“¹⁸ und als kanonische Elemente einer solchen Geschichte „the competent swordsman, evil sorcerers, exotic fantastic backdrop, otherworldly and other-dimensional menace, treachery, and skullduggery“ anführt.¹⁹

16 Donald Sidney-Fryer: Robert E. Howard. *Frontiersman of Letters*. In: Herron (Hg.): *The Dark Barbarian*, S. 17–22, hier: S. 17.

17 „Howard’s concept of a man standing alone against all odds is the main thrust of his fiction.“ Dennis Rickard: *Through Black Boughs. The Supernatural in Howard’s Fiction*. In: Herron (Hg.): *The Dark Barbarian*, S. 65–85, hier: S. 84. Vor diesem Hintergrund scheint es Rickard angebracht, den Vorwurf zu relativieren, demgemäß Howards Geschichten darunter leiden würden, dass die jenseitigen Wesen und Mächte in ihnen nicht allzu furchteinflößend sind: „It may be unfair to criticize the relatively weak supernaturalism in his stories, for when set against Howard’s concept of the strong and fearless hero, the terrors of both the known and the unknown may never have been intended to overwhelm.“ Rickard: *Through Black Boughs*, S. 84.

18 Morgan T. Holmes: *Gothic to Cosmic. Sword-and-Sorcery Fiction in Weird Tales*. In: Everett/Shanks (Hg.): *The Unique Legacy of Weird Tales*, S. 63–79, hier: S. 63.

19 Holmes: *Gothic to Cosmic*, S. 70. Vgl. hierzu auch die Ausführungen von Jeffrey H. Shanks: „A sword-and-sorcery story is usually a linear adventure story set in a preindustrial, pretechnological world – often a completely fictional secondary world, but not always – in which the protagonist or hero is set in opposition to supernatural forces that must be overcome in order to achieve resolution (Clute and Grant 915). Unlike in many traditional works of fantasy, magic and the supernatural are often malevolent and dangerous and are certainly untrustworthy, even when used by the protagonist (Suvin 228).“ Jeffrey H. Shanks: *History, Horror, and Heroic Fantasy. Robert E. Howard and the Creation of the Sword-and-Sorcery Subgenre*. In: Gary Hoppenstand (Hg.): *Critical Insights. Pulp Fiction of the 20s and 30s*. Ipswich 2013, S. 3–18, hier: S. 3.

Natürlich enträt auch Holmes' Definition, so nachvollziehbar sie auf der deskriptiven Ebene sein mag, nicht den Fallstricken der taxonomischen Genretheorie. Ganz abgesehen davon aber bedarf sie in einem wesentlichen Punkt, und das gilt gleichermaßen für die Ausführungen von Sidney-Fryer und Rickard, einer Ergänzung. Denn zumindest Howards eigene *Conan*-Geschichten (was späterhin aus der Figur wurde, steht auf einem anderen Blatt) tragen sich zu in einer Welt, wie sie finsterner kaum sein könnte.²⁰ Dem Lustvoll-Schundhaften und Unverschämt-Wüsten dieser Geschichten steht ein bitterer, geradezu verzweifelter Pessimismus gegenüber, der dem dunklen Barbaren, von dem Don Herron spricht, anhängt wie eine Seuche.

Bereits ein flüchtiger Blick auf das Hyborische Zeitalter – genauer gesagt auf den gleichnamigen pseudo-historischen Essay, den Howard in den dreißiger Jahren schrieb – verdeutlicht diesen Zusammenhang. Das Hyborische Zeitalter beginnt nach dem Untergang von Atlantis, welchen er auf etwa 15.000–10.000 v. Chr. datiert haben dürfte,²¹ und endet mit dem Heraufdämmern der uns bekannten, schriftlich niedergelegten Geschichte. Somit war das Hyborische Zeitalter für Howard, wie Jeffrey H. Shanks treffend anmerkt, „not so much a *fantasy* age as it was a *proto-historical* age“.²² Schon die schiere Länge des Essays, er umfasst etwa 8.000 Wörter, legt nahe, dass Howard nicht einfach eine Grille pflegte, als er das Hyborische Zeitalter entwarf, und es ihm auch nicht allein darum zu tun war, den kulturellen, politischen und geografischen Hintergrund des *Conan*-Zyklus zu skizzieren. Dafür spricht desgleichen die Tatsache, dass der Essay nicht mit dem Tod des Cimmerier endet, sondern den Gang der Geschichte über Jahrtausende hinweg weiterverfolgt, nachdem Conans Knochen längst zu Staub zerfallen sind.

Wie aber *geht* die Geschichte in Howards Augen? Shanks betont, dass das Hyborische Zeitalter nicht als Gegenentwurf zum damaligen Stand der historischen Forschung verstanden werden darf. Vielmehr korrespondiert Howards Entwurf größtenteils den Erkenntnissen von ihm bekannten und in den Jahrzehnten vor dem Zweiten Weltkrieg viel gelesenen und weithin geschätzten Standardwerken wie E. A. Allens *The Prehistoric World. Or, Vanished Races*

²⁰ Und jene um Bran Mak Morn sind womöglich von noch finsternerem Ingrimme gekennzeichnet. So sieht es zumindest David Weber, der schreibt: „The brooding darkness which clings to virtually all of Howard's heroic fantasy is nowhere stronger than in the case of Bran Mak Morn, last king of the oldest race.“ Zitiert nach Rusty Burke: Introduction. In: Robert E. Howard: Bran Mak Morn. The Last King. New York/Toronto 2005, S. xvii–xxiii, hier: S. xix.

²¹ Vgl. Jeffrey H. Shanks: Hyborian Age Archaeology. Unearthing Historical and Anthropological Foundations. In: Prida (Hg.): Conan Meets the Academy, S. 13–34, hier: S. 28.

²² Shanks: Hyborian Age Archaeology, S. 30 [Herv. i. O.].

(1885) oder H. G. Wells vierbändiger *Outline of History* (1919–1920).²³ In diesen und anderen Studien fand Howard eine Geschichtsphilosophie formuliert, die im Einklang mit seinen eigenen Überzeugungen stand; sie zielt darauf, die „Rasse“ als treibende Kraft der Historie zu bestimmen.²⁴

Was das heißt, lässt sich an einer willkürlich ausgewählten Passage aus „The Hyborian Age“ (1936/38) studieren:

While these events had been transpiring, the kingdom of Shem had conquered their ancient master, Koth, and had been defeated in an attempted invasion of Stygia. But scarcely had they completed their degradation of Koth, when they were over-run by the Hyrkanians, and found themselves subjugated by sterner masters than the Hyborians had ever been. Meanwhile the Picts had made themselves complete masters of Aquilonia, practically blotting out the inhabitants.²⁵

Und so geht es weiter, über Seiten und Seiten. Es entsteht ein eigentümlicher Sog, ein, wie auch Deke Parsons anmerkt, gleichsam hypnotisches Raunen²⁶ – wer Howards Essay liest, vor dem tut sich eine schwindelerregende Zeitenkluft auf, ein Strudel von Jahrtausenden. Ungezählte Völker treten aus dem Zwielficht hervor, nur um bald darauf wieder in die Dunkelheit und das Vergessen einzugehen. Selbst die mächtigsten Reiche sind dabei kaum mehr als Staubkörner im Sturmwind. Über Dörfer, Städte, Landstriche, ja den ganzen Kontinent stampft der Krieg hinweg, und in Anbetracht dieses blutigen, Epochen umfassenden Panoramas erscheint das Schicksal einzelner Männer oder Frauen so irrelevant, dass sie nicht einmal Erwähnung finden. Ohne Unterlass dröhnen die Trommeln, die zum Mord rufen, und was ihren Schlägen den Takt gibt, ist der Aufstieg und Fall der Rassen, ihr endloser Kampf um die Vorherrschaft.²⁷ Immer wieder ist es das gleiche Schauspiel: Ein wildes Geschlecht entsteigt dem Urschlamm, entringt sich einem tierhaft-verschatteten Dasein, greift nach der Krone von Zivilisation,

²³ Vgl. Shanks: *Hyborian Age Archaeology*, S. 30.

²⁴ „Race in the Hyborian Age is not primarily a basis for superiority or inferiority, but the animating force of history.“ Parsons: J. R. R. Tolkien, Robert E. Howard and the 1930s Birth of Modern Fantasy, S. 125.

²⁵ Robert E. Howard: *The Hyborian Age* [1936]. In: ders.: *The Complete Chronicles of Conan*, S. 1–20, hier: S. 15.

²⁶ Vgl. Parsons: J. R. R. Tolkien, Robert E. Howard and the 1930s Birth of Modern Fantasy, S. 125.

²⁷ Übrigens hat Howard, wenn er derartige Ideologeme formuliert, Teil an einem keineswegs marginalen Diskurs. Hermann Kappelhoff führt aus, dass, laut Foucault, „die moderne Rede vom Krieg eine von Grund auf rassistische Rede [sei], die das Recht als ein je apartes Recht einklagt“. Vgl. Kappelhoff: *Genre und Gemeinsinn*, S. 29 u. 316. Foucault selbst schreibt, die Erzählung vom „Krieg der Rassen“ sei „[i]n der abendländischen Gesellschaft seit dem Mittelalter der erste Diskurs [...], den man streng genommen einen historisch-politischen Diskurs nennen kann“. Michel Foucault: *Vom Licht des Krieges zur Geburt der Geschichte* [1976]. Berlin 1986, S. 13.

Kunst und Wissenschaft – und wird wieder in den Dreck getreten, wenn das Wohlleben es weich und träge gemacht hat.

In einer frühen *Conan*-Geschichte, „The Tower of the Elephant“ (1933), beschreibt Howard diesen heillosen Ringelreihen mit großer poetischer Kraft. Hier trifft Conan, ein junger Dieb in Zamora, auf ein buchstäblich vorsintflutliches, unirdisches Wesen namens Yag-kosha, das einstmals als Gott verehrt wurde, aber bereits seit Jahrhunderten ein Gefangener des Zauberers Yara ist und sich ebenso lange grausamen Foltern ausgesetzt sieht.

Yag-kosha erzählt:

We saw men grow from the ape and build the shining cities of Valusia, Kamelia, Commoria and their sisters. We saw them reel before the thrusts of the heathen Atlanteans and Picts and Lemurians. We saw the oceans rise and engulf Atlantis and Lemuria, and the isles of the Picts, and shining cities of civilization. We saw the survivors of Pictdom and Atlantis build their stone-age empires, and go down to ruin, locked in bloody wars. We saw the Picts sink into abysmal savagery, the Atlanteans into apedom again. We saw new savages drift southward in conquering waves from the Arctic circle to build a new civilization, with new kingdoms called Nemedias, and Koth, and Aquilonia and their sisters. We saw your people rise under a new name from the jungles of the apes that had been Atlanteans. We saw the descendants of the Lemurians who had survived the cataclysm, rise again through savagery and ride westward as Hyrkanians. And we saw this race of devils, survivors of the ancient civilization that was before Atlantis sank, come once more into culture and power – this accursed kingdom of Zamora.²⁸

Für Howard ist Geschichte also nichts anderes als, um es mit Parsons' Worten zu sagen, „an eternal pageant of violence and suffering“²⁹; sie gleicht einem Schlachthaus voller Irrer und Kannibalen, in dem jeder jeden niedermetzelt, ohne Sinn, Verstand, Richtung und Ziel. Allein die Stärksten überleben hier – und auch dies nur für kurze Zeit. Was sie freilich nicht daran hindert, alle anderen unter ihre Knute zu zwingen, solange sie obenauf sind.

In dieser Perspektive sind die Barbaren vor allem Vorboten des Unheils und Vollstrecker des Urteils, das die Zivilisationen in ihrer Neigung zu Dekadenz und Degeneration immer wieder über sich selbst verhängen.

Frank Coffman drückt es so aus:

Civilizations rise up and seek to protect and perpetuate themselves. There are walls of protection and gates that are barred against chaos. But Howard sees the barbarians

²⁸ Howard: The Tower of the Elephant [1933]. In: ders.: The Complete Chronicles of Conan, S. 79–100, hier: S. 96–97.

²⁹ Parsons: J. R. R. Tolkien, Robert E. Howard and the 1930s Birth of Modern Fantasy, S. 96.

always ready to invade and conquer. The walls will not hold forever and the gates will, eventually and inevitably, be broken wide.³⁰

Rassismus und Essenzialismus

Die Geschichtsphilosophie Robert E. Howards, die ich auf den vorangegangenen Seiten umrissen habe, ist gewiss sehr düster. Sie als melancholisch zu bezeichnen, wäre zu harmlos. Dass die Zeitenläufte aus der Perspektive der Vergänglichkeit betrachtet werden müssen und alles Irdische dahingeht wie Blumen in der Sommerglut, gilt ihr zwar als eine Selbstverständlichkeit. Das trauervolle, zugleich jedoch heitere Einvernehmen, welches aus der Melancholie erwachsen kann, ist ihr hingegen fremd. Im Herzen der Welt, ja des Universums, erkennt sie nur ein schwarzes Loch. Friede und Versöhnung sind da unmöglich. Insofern nähert sich diese Philosophie jenem zerstörerischen Nihilismus an, den etwa Albert Camus als die Geißel des 20. Jahrhunderts betrachtet hat.

Was man Howard allerdings nicht vorwerfen kann, ist mangelnde Klarheit hinsichtlich der Folgen einer ungezügelten Barbarei. Er wusste sehr wohl, dass Gewalt und Hass, einmal entfesselt, immer nur mehr Gewalt und Hass hervorbringen. Ein selten drastisches Beispiel für diese Dynamik findet sich in „Red Nails“ (1936), der letzten zu Howards Lebzeiten veröffentlichten *Conan*-Erzählung. Hier geht es um zwei Stämme, denen ihre Heimatstadt Xuchtol zum Gefängnis geworden ist. Eine seit Generationen andauernde Blutfehde eskaliert schließlich zum Vernichtungskrieg. Worauf beide Seiten mit einer derartigen Konsequenz, um nicht zu sagen Inbrunst, der eigenen Auslöschung sich hingeben, dass dem Leser darüber Hören und Sehen vergehen. Am Ende bleibt die Stadt, und auch dies ist nur folgerichtig, als riesiges Grabmal zurück – voll von Schätzen, die niemandem mehr nutzen werden.³¹

Da stellt sich natürlich die Frage, wie das zusammenpasst: solche Erzählungen schreiben und nach der Barbarei sich sehnen. Es gibt eine zweifache Antwort auf diese Frage. Zum einen muss man vermutlich einen Unterschied machen zwischen *der* Barbarei und *dem* Barbaren. Conan ist ja nicht irgendein Barbar, sondern gewissermaßen der ultimative Barbar. Als solcher nimmt er eine Ausnahmestellung ein, was denn auch in jeder Geschichte, die Howard über ihn schrieb, deutlich wird.

³⁰ Frank Coffman: Barbarian Ascendant. The Poetic and Epistolary Origins of the Character and His World. In: Prida (Hg.): *Conan Meets the Academy*, S. 35–50, hier: S. 49.

³¹ Vgl. Robert E. Howard: *Red Nails* [1936]. In: ders.: *The Complete Chronicles of Conan*, S. 505–573.

Man kann Fritz Leiber, der übrigens den Ausdruck *Sword-and-Sorcery* geprägt hat und selbst zu den einflussreichsten Fantasy-Autoren des vergangenen Jahrhunderts zählt,³² wohl beistimmen, wenn er in Conan ein Ideal seines Schöpfers erkennt:

Conan is the superman into whom Howard was best able to pour his daydreams of power and unending adventure, of combative and sexual prowess, of hot impulses instantly followed, yet a fighting man's code never broken: a true hero of Valhalla, battling and suffering great wounds each day, feasting and carousing and wenching by night, and miraculously restored on the morrow.³³

Interessanter ist allerdings eine Anmerkung, die David Hinckley fast beiläufig fallen lässt. Er schreibt: „Conan inevitably faces situations with impossible odds against his success, but with heroic fortitude and tremendous luck he invariably succeeds. Although he frequently begins an adventure out of selfish motives, his actions always help defeat some monstrous evil.“³⁴ Als Beispiel für diese Volte führt Hinckley die bereits erwähnte Geschichte „The Tower of the Elephant“ an, die er wie folgt zusammenfasst:

Setting out to steal a fabulous gem, the Heart of the Elephant, rumored to be kept in a mysterious tower, he braves natural and supernatural obstacles to attain his goal, only to voluntarily free a mysterious being from another planet, Yag-kosha, who wreaks awful magical vengeance on the tower's builder, the evil magician Yara. The jewel that Conan sought is absorbed into the spell, and he flees while the tower crashes to ruin behind him.³⁵

Hinckley verweist auf eine Erzählmechanik, die tatsächlich in fast allen *Conan*-Geschichten Howards zur Anwendung kommt. Man könnte dem Autor unterstellen, er übe sich hier darin, den Pelz zu waschen, ohne ihn nasszumachen, insofern Conan zwar der wildeste aller Barbaren ist, indessen niemals auf den Gedanken käme, etwas richtig Unerfreuliches zu tun – also beispielsweise zu vergewaltigen oder zu foltern –, was denn vielleicht sogar den *Weird-Tales*-Lesern zu bunt geworden wäre. Dabei würde man allerdings verkennen, dass die Anlage der Figur einer poetischen Logik folgt, die durchaus im Einklang mit den Prinzipien von Howards Weltenbau steht. Conans Abenteuer tragen sich ja nicht

³² Dieses vor allem aufgrund seiner überaus langlebigen Serie um das Helden- und Schurkenduo Fafhrd and the Grey Mouser; die ersten Geschichten um diese beiden Figuren publizierte Leiber kurz vor dem Beginn des Zweiten Weltkriegs, der letzte Sammelband erschien im Jahr vor dem Mauerfall.

³³ Fritz Leiber: Howard's Fantasy. In: Herron (Hg.): *The Dark Barbarian*, S. 3–15, hier: S. 8.

³⁴ David Hinckley: *The Conan Series* [1996]. In: Hoppenstand (Hg.): *Critical Insights*, S. 182–186, hier: S. 183.

³⁵ Hinckley: *The Conan Series*, S. 183.

in seinem Heimatland Cimmeria zu, sondern zumeist in einem südlicher, mitunter gar tief im Süden gelegenen zivilisierten Königreich, oder an der Grenze zwischen Zivilisation und Wildnis, wie in der Erzählung „Beyond the Black River“ (1935), von der noch zu reden sein wird. Die Welt, in der er sich bewegt, wird also beherrscht von unfähigen und verweichlichten Königen, machtgerigen Priestern und schurkischen Zauberern sowie deren tumben, gewalttätigen und unterdrückerischen Vasallen – denn „Zivilisation“ bezeichnet im Hyborischen Zeitalter recht eigentlich einen Zustand, in dem etwas potenziell Kostbares (etwa Freiheit und Schönheit) durch Korruption und Tyrannei immer schon verspielt wurde. Conans Widersachern ist dabei gemein, dass sie zu schwach sind, um das, was sie begehren (etwa eine Krone oder Schätze und Artefakte) auf geradem Weg zu erringen, weshalb sie zu Heimtücke, Verrat und allerlei hinterlistigen Manipulationen greifen müssen. Das unterscheidet sie von Conan.³⁶

Im Fall des Cimmeriers bedeutet die Barbarei zum einen, dass er sich nicht blenden lässt von schönen Worten, wohlfeilen Verheißungen und den Ideologien der Unterdrücker. Zum anderen, dass er die Stärke besitzt, um alles, was er haben will, sich aufrecht zu erstreiten. Sogar Conans Diebeszüge gestalten sich als faires Kräfteressen zwischen der Geschicklichkeit des Einbrechers und der Findigkeit derjenigen, die das zu Erbeutende mit verschiedenen Vorrichtungen (Fallen, Wachen und so weiter) zu verteidigen suchen. Und das gilt bei Conan ganz grundsätzlich. Wenn er jemand töten will, tötet er ihn im Zweikampf; wenn er eine Frau begehrt, erobert er sie (wozu es meistens keiner besonderen Anstrengung von seiner Seite bedarf); und wenn es ihn nach dem Königstum verlangt, wird er zum Usurpator, der dem Schwächling auf dem Thron die Krone kraft seines Schwertarms entreißt.

Das heißt, Conan ist nicht nur seinen Feinden, sondern auch der Welt, die sie verkörpern, moralisch überlegen, eben weil er sich einen feuchten Kehrriech um vermeintlich höhere Werte schert, vielmehr geradlinig seinen Wünschen und

³⁶ Was freilich nicht bedeutet, dass Conan niemals zu einer List greifen würde. In „The Pool of the Black One“ (1933) beispielsweise macht er dem Freibeuter Zaporavo seine Crew abspensig. Im Rahmen der Geschichte erscheint das allerdings weniger als Intrige, denn als angemessene und konsequente Antwort auf das Verhalten eines Mannes, der sich von Conan bedroht fühlt, ihm allerdings – anstatt die Herausforderung anzunehmen, die der Cimmerier qua seiner Persönlichkeit ausspricht – mit arrogantem Ressentiment und Herablassung begegnet. Wie übrigens auch der eigenen Mannschaft. Howard schreibt: „Zaporavo made the mistake so many autocrats make; alone in somber grandeur on the poop, he underestimated the man below him. He had his opportunity to kill Conan, and he let it pass, engrossed in his own gloomy ruminations. He did not find it easy to think any of the dogs beneath his feet constituted a menace to him.“ Robert E. Howard: *The Pool of the Black One* [1933]. In: ders.: *The Complete Chronicles of Conan*, S. 163–187, hier: S. 166.

Bedürfnissen folgt. Er steht außerhalb der Verstrickungen der Zivilisation, durchschaut ihre Lügen und beseitigt ihre Ungerechtigkeiten: die Korruption, die Unterdrückung, die Tyrannei. Somit transzendiert er die Barbarei hin auf einen kuriosen Seinszustand, in dem das Wilde – nicht seiner Wildheit zum Trotz, sondern sozusagen in Erfüllung seiner Wildheit – etwas wie Edelmut freigibt.

Hier wird deutlich, dass noch Howards *Conan*-Zyklus auf das Gestaltungsmittel der Eukatastrophe zurückgreift. Sie besteht präzise darin, dass ein Barbar, dem es eigentlich nur um sein eigenes Wohlbefinden zu tun ist, immer wieder in tödlichen Konflikt mit bösen Mächten gerät und diese niederringen muss – einfach weil da eine Unvereinbarkeit zwischen den Seinsarten besteht, die nur in der Niederlage des Schurkischen und Dämonischen aufgelöst werden kann.³⁷ Sogar im Hyborischen Zeitalter bricht sich das Gute also Bahn. Dass es sich dabei eines Mannes bedient, dessen Intentionen nicht im Einklang mit dem hehren Zweck stehen, dem er dient, entbehrt nicht der Ironie, ist aber zweifellos folgerichtig, wenn man bedenkt, dass die Eukatastrophe als poetologisches Prinzip auf die radikale und unerwartete Verkehrung von affektiven Qualitäten, ideellen Eigenschaften und Wertigkeiten abzielt.

Soweit zum Barbaren. Aber was ist mit der Barbarei? Um zu verstehen, warum sich Howard von allem Archaischen, Wilden und Rohen angezogen fühlte, ist ein kleiner Umweg nötig. Bekanntlich war Howard, wie auch sein Briefpartner H. P. Lovecraft, ein eingefleischter Rassist. Es könnte fast erheiternd sein zu lesen, wie diese beiden Autoren, die den allergrößten Einfluss auf die westliche Populärkultur der letzten fünfzig Jahre ausgeübt haben, sich darin überbieten, Schreckensszenarien zu skizzieren, die mit der vermeintlichen „Überfremdung“ und „Semitisierung“ der Vereinigten Staaten einhergehen (Howard: „I'm afraid that in a few generations Texas will be overrun with mongrels“; Lovecraft: „Yes – New York is pretty much lost to the Aryan race“³⁸) – in der Tat, es könnte erheiternd sein, wenn man nicht wüsste, welche grauenvollen Wirkungen

³⁷ Dies auch deshalb, weil exzessive Gewalt im Hyborischen Zeitalter, wie Howard es sich ausmalt, nicht nur als eine legitime, sondern sogar als die einzig vernunftgemäße Antwort auf den blutigen Wahnsinn der Unterdrücker erscheint. Deke Parsons schreibt: „One of the appeals of Conan is his ability to destroy some maniacal foes. The character's violence is a rational response to the kind of enemies that cannot be bargained with, avoided or handled by the state. Howard has created a world in which the states (generally monarchies or despotisms) function only to oppress the common people. Conan must kill or be killed. If the villains in the stories were mere stock moustache-twirlers, then Conan's dismembering of them would be a disproportionate response. This is not the case. His villains are such maniacs that the only sane response is to annihilate them.“ Parsons: J. R. R. Tolkien, Robert E. Howard and the 1930s Birth of Modern Fantasy, S. 120.

³⁸ Vgl. Joshi: *Barbarism vs. Civilization*, S. 97–98.

die Ideologie, die die Erfinder von Conan und Cthulhu hier vertreten, hervorgebracht hat und immer noch hervorbringt.

Nun scheint es mir wenig hilfreich, Howard und Lovecraft aufgrund ihrer politischen Irrungen, so fatal sie sein mögen, zu ächten oder zu abzuurteilen. Nicht nur deshalb, weil man zusammen mit ihren Werken gleich die halbe Weltliteratur aus den Bücherregalen entfernen müsste, wenn man die Haltungen der Autorinnen und Autoren am Common Sense des Liberalismus unserer Tage misst. Sondern vor allem, weil dieser Common Sense ja weder so selbstverständlich noch so unhinterfragt ist, wie man das vielleicht gerne hätte. Anders ausgedrückt: Wer Howard als Rassist brandmarken will, muss sich überlegen, ob er das glühende Eisen nicht gleich auch ins eigene Fleisch drücken sollte. Denn die Menschenverachtung, die unauflöslich mit jeglicher Form von rassistischer Ideologie sich verbindet, ist ja nicht nur die der anderen – sondern unsere eigene. Schließlich sind auch in Westeuropa immer mehr Leute anzutreffen, die weder ihr verhältnismäßig gutes Einkommen, noch ihre Kultiviertheit, noch ihre politischen oder religiösen Überzeugungen daran hindern, diejenigen, durch die sie ihren Wohlstand oder ihre Sicherheit gefährdet glauben, bis an die Grenze der Dehumanisierung, und mitunter darüber hinaus, zu verunglimpfen. Man könnte also sagen: Robert E. Howard war ein halbgebildeter Redneck, der kaum je etwas anderes gesehen hat als texanische Provinzstädtchen und obendrein unter einem üblen Mutterkomplex litt; kein Wunder, dass er anfällig war für allerlei reaktionäres Gedankengut. Doch dann muss man zugleich die Frage stellen: Wer oder was sind wir?

Es gibt wohl kaum jemanden, der von sich behaupten könnte, nicht auf die eine oder andere Weise, wie Hermann Kappelhoff es ausdrückt, „lustvoll verstrickt“ zu sein in die konsumistische Unterhaltungskultur US-amerikanischer Prägung,³⁹ obgleich diese Lust ab einem gewissen Grad von Feuilleton-Kompatibilität mit einem ironischen Augenzwinkern, imperialismuskritischer Distanziertheit oder dem seufzenden Eingeständnis der *guilty pleasure* einhergehen mag. Allein darum ist es meiner Meinung nach nicht nur angemessen, sondern sogar notwendig, darüber nachzudenken, ob die Persistenz von Autoren wie Howard oder Lovecraft nicht etwas mit den, um sich eines einschlägigen Pulp-Bildes zu bedienen, schwarzen, bodenlosen und faulig-schleimtriefenden Abgründen ihrer Geisteswelt zu tun haben könnte.

³⁹ Hermann Kappelhoff: Auf- und Abbrüche. Die Internationale der Pop-Kultur. In: ders./Christine Lötscher/Daniel Illger (Hg.): Filmische Seitenblicke. Cinepoetische Exkursionen ins Kino von 1968. Berlin/Boston 2018, S. 1–42, hier: S. 29.

Da muss man sich zunächst einmal klarmachen, dass Howards Rassismus, seiner Krassheit zum Trotz, wahrscheinlich nicht wesentlich über das Maß dessen hinausging, was zu seiner Zeit und (nicht nur) in seinem Winkel der Welt als, nun ja, Common Sense galt.

So sieht es wenigstens Benjamin Garstad, der am Ende seiner scharfsichtigen Analyse der Rolle, die Sklaverei und Sklavenaufstand in den Werken des *Conan*-Schöpfers spielen,⁴⁰ zu dem Schluss kommt, es sei

Howard's very popularity which makes him important as an author who discloses the sentiments of his day. Howard distilled the antipathies and tensions of his time and place, and gave them a clear and succinct role in the history of his fictional worlds. Something in his understanding of history, no less than his swordfights and spine-tingling terrors, resonated with a wide readership, concerning whose educational, social, and economic status it would probably be unwise to generalise.⁴¹

Und er fügt hinzu: „Howard's simplistic historical scenarios may not be a strange relic to his current readers, but part of his appeal.“⁴²

40 Garstads aus meiner Sicht sehr überzeugende These lautet: „Howard presents slavery, even in his fantastic worlds, in racial terms, and is a firm believer in the superiority of certain races over others, but he does not subscribe to the proslavery sentiments of many romantic Southerners after the Civil War. Rather, he proves to be a critic of slavery from the perspective of white supremacy. He depicts slavery exerting a debilitating influence on ‚superior races‘ and initiating their downfall. Nations which engage in slavery inevitably follow a historical trajectory which involves miscegenation, slave revolt, and the dominance of former slaves. This understanding of slavery's role in history has its roots in the paranoid rhetoric of servile insurrection generated by white Southerners, and offers a popular expression of segregation ideology.“ Benjamin Garstad: „Death to the Masters!“. *The Role of Slave Revolt in the Fiction of Robert E. Howard*. In: *Slavery and Abolition* 31 (2010), H. 2, S. 233–256, hier: S. 233–234.

Es sei angemerkt, dass diese Sichtweise in der Forschung keineswegs uneingeschränkt geteilt wird. Jared van Duinen vertritt – ohne sich freilich auf Garstad zu beziehen – beispielsweise eine gegenläufige These. Seines Erachtens nimmt Howard einen geradezu progressistischen Standpunkt ein. Er schreibt, es sei bemerkenswert, wie sehr sich der *Conan*-Schöpfer von zeitgenössischen „essentialist views regarding ‚race‘ and miscegenation“ freigemacht habe; in seinem Werk gelte die Vermischung der Rassen häufig genug als „beneficial“, weshalb man behaupten könne, dass das Hyborische Zeitalter mit zunehmender Dauer immer mehr Ähnlichkeit mit „liminal places of hybridisation and transculturation“ bekomme. Vgl. Jared van Duinen: *Robert E. Howard, the American Frontier, and Borderlands in the Stories of Conan the Barbarian*. In: *Extrapolation* 57 (2016), H. 3, S. 339–353, hier: S. 342.

41 Garstad: „Death to the Masters!“, S. 248.

42 Garstad: „Death to the Masters!“, S. 248. Garstad ergänzt diese Bemerkung um den folgenden Hinweis: „Even some of Howard's most egregious ideas (in which he would most probably have put only the stock of vivid imagination) have a receptive, if marginalised, audience as credible propositions: Michael Barkun has traced the conspiracy theorist David Icke's reptilian

Ganz ähnlich weisen Jeffrey Shanks und Justin Everett darauf hin, dass Howards rassistische Ideologie seinerzeit durchaus salonfähig war, insofern sie auf einen Sozialdarwinismus à la Herbert Spencer sowie populäre Vorstellungen über Eugenik und die offenbar unguten Folgen sogenannter „Rassenmischung“ zurückgriff.⁴³ Allerdings erkennt Shanks doch eine gewisse Distanz zwischen der Gegenwart, in der er schreibt, und der Vergangenheit, die von derartigen Präokkupationen umgetrieben wurde. Zumindest legt das die Schlussfolgerung nahe, die er am Ende seines Aufsatzes zieht. Die Wirkmacht von Howards Werken – wobei er vor allem auf die in mehrfacher Hinsicht verstörende, abgründig finstere Bran-Mak-Morn-Geschichte „Worms of the Earth“ (1932) zielt – sieht Shanks nicht unwesentlich in der Art und Weise begründet, wie sie „the subconscious fears and anxieties of the post-Darwin generations that were still wrestling with the implications of what it means to be human“ für ihre literarischen Zwecke auszunutzen wussten.⁴⁴ Woraus man die ziemlich verwegene Annahme herleiten könnte, wir Heutigen hätten begriffen, wie Menschsein geht und würden unsere Tage im schönsten Einvernehmen mit uns selbst zubringen. Da ist es wohl angemessener, so wie Everett wenigstens implizit anzuerkennen, dass wir den politischen Grabenkämpfen der dreißiger Jahre niemals wirklich entronnen, oder aber längst wieder in sie verwickelt sind. Das Vermächtnis von *Weird Tales* erkennt er in dem Wissen, „that the new genres produced in this time, including Howard’s own contribution of sword-and-sorcery, have eugenic DNA. Where they come from is less important than what we do with them now and in the future.“⁴⁵

In diesem Sinne möchte ich auch meine Diskussion von Howards Rassismus verstanden wissen. Es geht nicht darum, eine menschenverachtende Ideologie mit dem Hinweis auf den historischen Kontext zu rechtfertigen. Das ist schon deshalb nicht zulässig, weil das Leiden, das Unterdrückung und Ausbeutung verursachen, ja nicht geringer wird dadurch, dass man ihre Ursprünge benennen und Gründe für ihre Verbreitung finden kann. Aber da Conan in seinen verschiedenen Permutationen – von Lovecrafts „Great Old Ones“ ganz zu schweigen – heutzutage vermutlich mehr Menschen beschäftigt als sämtliche Romane Fitzgeralds, Hemingways und Faulkners zusammengenommen, ist die Frage nach dem Vermächtnis von *Weird Tales*, die Everett aufwirft, nicht ohne Relevanz. Und ein Blick

hierarchy, with their powers of mind control and ambitions of world domination, back to a Howard short story, ‘The Shadow Kingdom’.“

⁴³ Vgl. Jeffrey H. Shanks: Evolutionary Otherness; sowie Justin Everett: Eugenic Thought in the Works of Robert E. Howard. In: ders./Shanks (Hg.): The Unique Legacy of *Weird Tales*, S. 131–149.

⁴⁴ Shanks: Evolutionary Otherness, S. 128.

⁴⁵ Everett: Eugenic Thought in the Works of Robert E. Howard, S. 147.

auf Howards Ressentiments, der sich von ahistorischer Besserwisserei und moralischem Dünkel ebenso frei zu machen sucht wie von folkloristischer Verharmlosung, erlaubt zu erkennen, dass die Obsessionen dieses Autors in seinem Werk und namentlich im *Conan*-Zyklus eine Gestalt annehmen, die der rassistischen Ideologie zwar nicht unverwandt, aber doch auch nicht mit ihr gleichzusetzen ist: jene des Essenzialismus.

Was hat es mit diesem Essenzialismus auf sich? Wenn wir das verstehen, sind wir, so meine ich, in der Lage, die Gründe dafür aufzudecken, warum Howard ein Leben lang von der Sehnsucht nach der Barbarei umgetrieben wurde – zugleich erlaubt es die Analyse von Howards Essenzialismus, die bis auf den heutigen Tag anhaltende Faszination für sein Werk besser zu begreifen.

Es ist bereits des Öfteren angemerkt worden, dass der Rassismus, der so viele von Howards Briefen durchdringt, nicht ungebrochen in seinen Erzählungen und Novellen reflektiert wird. Deke Parsons etwa weist darauf hin, dass insbesondere das Hyborische Zeitalter als ästhetisches Weltkonstrukt weitgehend frei sei von rassistischen Ideologemen. Seines Erachtens kann es als eine von Howards größten Errungenschaften gelten, dass er „the anxieties and resentments of his life“ solcherart in der Kunstproduktion verwandelt und zum Teil wohl auch überwunden habe.⁴⁶ Während Parsons aber einerseits behauptet, die *Conan*-Geschichten würden keine Obsession mit „blood purity“ aufweisen, räumt er doch ein, dass Howard nahezu jede Figur, die den Weg des Cimmeriers kreuzt, rassistisch kategorisiert.⁴⁷ Er erläutert: „This is partly because he treats race and nation as synonymous. In his scheme almost any description of a character automatically includes race even in situations where he is not interested in describing race.“⁴⁸

Andere gehen noch weiter im Bemühen, den *Conan*-Zyklus von den ideologischen Verirrungen seines Schöpfers freizusprechen. Für Przemyslaw Górnica ist im Hyborischen Zeitalter ein Kosmopolitismus wirksam, der in Conan seine Verkörperung findet – schließlich begegne uns der Barbar im Lauf seines Lebens als „a Zamorian thief, a captain of Zingarian pirates, the chieftain of the black warriors of Kush, a mercenary soldier in Turan and finally the King of Aquilonia“; darüber hinaus sei festzustellen, dass er niemanden entsprechend (zweifelhafter) zivilisatorischer Standards beurteile, sich also nicht die Frage stelle, woher jemand kommt, sondern was jemand

⁴⁶ Parsons: J. R. R. Tolkien, Robert E. Howard and the 1930s Birth of Modern Fantasy, S. 107–108.

⁴⁷ Parsons: J. R. R. Tolkien, Robert E. Howard and the 1930s Birth of Modern Fantasy, S. 126.

⁴⁸ Parsons: J. R. R. Tolkien, Robert E. Howard and the 1930s Birth of Modern Fantasy, S. 126.

seinem Wesen nach ist.⁴⁹ Somit stehe Conans Welt im Zeichen eines ethnischen Multiperspektivismus, den Górnjak als typisch amerikanisch betrachtet und in dessen Gestaltung durch Howard er ein künstlerisches Kalkül erkennt. In dem Sinn, dass dieser Autor seinen Leserinnen und Lesern erlaube, „to approach the narrative without any direct national assumptions and to sympathize with chosen characters on the basis of their deeds, rather than ethnicity“.⁵⁰

Die Einschätzung Górnjaks mag nicht unbegründet sein. Aber in Howards Geschichten um Conan den Cimmerier verhält es sich so, dass die Frage, was jemand tun kann und was nicht, maßgeblich davon abhängt, welcher Rasse er angehört, sodass die Würdigung der Handlungen eines Mannes oder einer Frau letztlich nicht völlig losgelöst von einer ethnischen Kategorisierung vollzogen werden kann. Beispielsweise lesen wir in „The Hour of the Dragon“ (1935/36): „The Argosseans were strong, sturdy, fearless like all their race, trained in the brutal school of the sea.“⁵¹ In „Shadows in Zamboula“ (1935) heißt es kurz und bündig: „For a Zamboulan dancer to blush would be an impossibility.“⁵² Und in „Beyond the Black River“ wird folgender Vergleich zwischen Conan und aquilonischen Waldläufern angestellt:

They were wild men, of a sort, yet there was still a wide gulf between them and the Cimmerian. They were sons of civilization, reverted to a semi-barbarism. He was a barbarian of a thousand generations of barbarians. They had acquired stealth and craft, but he had been born to these things. He excelled them even in the lithe economy of motion. They were wolves, but he was a tiger.⁵³

Derartige Beschreibungen finden sich dutzendfach. In ihnen vermischt sich auf merkwürdige Weise eine materialistische Analyse, die die Seinsmöglichkeiten eines Menschen in seiner Herkunft und seiner Erziehung vorgeprägt sieht, mit einer biologistischen Robustheit, die den dunklen Eigenschaften des Blutes eine schicksalhaft Bedeutung zuschreibt. Ist es das harte Seefahrerleben, das die Argossaner „strong, sturdy, fearless“ macht, oder ist es ihre rassische Herkunft? Wenn es der Tänzerin aus Zamboula unmöglich ist, zu erröten, liegt das

49 Przemyslaw Górnjak: Robert E. Howard's Conan Cycle as Modern Epic. In: Andrzej Wicher (Hg.): Basic Categories of Fantastic Literature Revisited. Newcastle upon Tyne 2014, S. 104–114, hier: S. 112.

50 Górnjak: Robert E. Howard's Conan Cycle as Modern Epic, S. 112.

51 Robert E. Howard: The Hour of the Dragon [1935/1936]. In: ders.: The Complete Chronicles of Conan, S. 575–732, hier: S. 683.

52 Robert E. Howard: Shadows in Zamboula [1935]. In: ders.: The Complete Chronicles of Conan, S. 478–504, hier: S. 498.

53 Robert E. Howard: Beyond the Black River [1935]. In: ders.: The Complete Chronicles of Conan, S. 431–477, hier: S. 445.

daran, dass sie sich seit frühster Jugend an die Zurschaustellung ihrer Nacktheit gewöhnt hat, oder daran, dass sie eben eine Tänzerin aus Zamboula ist – und nicht etwa aus Shadizar oder Tarantia? Und wäre ein Cimmerier, der (denn das muss es ja geben) ein Leben lang in seinem Heimatdorf geblieben ist, den Aquiloniern dennoch überlegen, was „stealth and craft“ betrifft, da es sich bei ihm nun mal um einen „barbarian of a thousand generations of barbarians“ handelt?

Für Howard sind also nicht nur die Wörter „Volk“ und „Rasse“ gleichbedeutend, wie Deke Parsons feststellt; überhaupt bekommt man bei der Lektüre seiner Erzählungen und Novellen den Eindruck, dass er die verschiedenen Begründungszusammenhänge auch deshalb sorglos ineinanderführt, weil das menschliche Dasein in seiner Sichtweise einer unentrinnbaren Fatalität untersteht, die noch oberhalb der Gesetzmäßigkeiten von Blut und Herkunft waltet, sodass sogar Howards Rassismus wie etwas Abgeleitetes, eine beinahe zwangsläufige Folge der Anerkennung jener alles Irdische bestimmenden Macht erscheint. Desgleichen ergibt sich die skizzierte Geschichtsphilosophie – deren Essenz treffend in Georg Trakls verzweifelter Ausruf in Anbetracht der Schrecken des Ersten Weltkrieges, „Alle Straßen münden in schwarze Verwesung“, zusammengefasst ist⁵⁴ – mit großer Folgerichtigkeit aus der Annahme eines allbestimmenden und nicht eben wohlmeinenden Schicksals.

Vor allem diese Schicksalhaftigkeit meine ich, wenn ich von Howards Essenzialismus spreche. Es geht ihr nicht, oder nur am Rande, darum, die Überlegenheit einer bestimmten Rasse zu erweisen. Vielmehr will sie aufzeigen, wie jeder und jede gemäß seinem oder ihrem Wesen handeln muss, das dem individuellen Zugriff, der Beeinflussbarkeit durch Willen und Wollen des Einzelnen, weitestgehend entzogen ist. Hier drängt sich der Gedanke an die Fabel von dem Skorpion und dem Frosch auf – und tatsächlich sind wir aus Howards Perspektive alle Skorpione, die den Frosch stechen müssen, obgleich sein Tod mit unserem eigenen Untergang einhergeht. Wir haben schlichtweg keine Wahl. Das erklärt, warum Howard die Geschichte der Menschheit in einem blutigen Zyklus immergleicher Abläufe gefangen sieht. Von dumpfer Grausamkeit ist die Fatalität, die über der Welt und ihren Bewohnern herrscht; sie lässt nicht zu, dass etwas Neues entsteht.

Die Freiheit der Zwangsläufigkeit

Es spricht einiges dafür, dass Howard der Auffassung war, auch sein eigenes Leben unterliege solch einem harschen Gesetz. Jedenfalls zeigt Christopher

54 Georg Trakl: Grodek. In: ders.: Werke – Entwürfe – Briefe. Stuttgart 1984, S. 112.

Dowd auf, wie Howard – der niemals einen Fuß nach Irland gesetzt hat und über keinerlei Kontakte zu den irischen Immigrantengemeinschaften der urbanen Ostküste verfügte – nicht nur auf seiner keltischen Herkunft bestand und nachgerade eine Obsession mit allem Irischen entwickelte, sondern das Blut, das, wie er meinte, durch seine Adern floss, als eine Erbschaft annahm, die sein Dasein in höchstem Maße bestimmte.

Dowd führt aus:

Howard had no sense that he was re-inventing Irishness in any way, nor that ethnicities were so malleable. He believed he was anchoring his identity to something eternal, immutable, and authentic. In other words, he believed his performance of Irish identity was actually a manifestation of his innate Irishness, and further that this Irishness was a kind of truth cutting across time and space, just as it would for an Irishman in New York, Boston, or Dublin.⁵⁵

Offenbar strebte Howard danach – um Brecht zu paraphrasieren –, dem Entwurf, den er von sich gemacht hatte, immer ähnlicher zu werden: Im Bemühen, seiner „Irishness“ zu entsprechen, pflegte er einen Hass auf die Briten (und andere Imperialisten) ebenso wie eine Liebe zu Boxen und Bier; er rezitierte irische Gedichte und Balladen, machte sich über irische Geschichte kundig und lernte sogar ein wenig Gälisch. Darüber hinaus schrieb er einige beherrschende und von ihm selbst als unselig und zerstörerisch wahrgenommene Eigenschaften seiner Persönlichkeit dem keltischen Erbe zu, namentlich seinen Jähzorn, seine gallige Bitterkeit und seine Neigung zu schwarzen Stimmungen.⁵⁶ Auf eine bestimmte Art zu sein, galt ihm als Schicksal, das mit dem irischen Blut einherging, eben als das Los des Kelten, worin sich das Paradoxe an der Sehnsucht nach einer festgefügtten Identität zeigt, die „eternal, immutable, and authentic“ sein soll: Sie mag Halt und Stabilität geben, verbindet mit einem Existenzhorizont, der das eigene kleine Leben bei weitem übersteigt, sperrt das Ich jedoch zugleich in ein ausbruchsicheres Gefängnis.

Bemerkenswert ist nun, dass dieser Autor – folgt man Christopher Dowd – seine Lieblingsschöpfung, Conan den Cimmerier, zu einem „Irishman“ an Leib und Seele gemacht hat. Conan hat ja nicht nur „an explicit Celtic name and origin, as well as a narrative arc rooted in Irish-American history and culture“⁵⁷; auch Howards Beschreibungen seiner körperlichen Erscheinung „make heavy

⁵⁵ Christopher Dowd: The Irish-American Identities of Robert E. Howard and Conan the Barbarian. In: *New Hibernia Review* 20 (2016), H. 2, S. 15–34, hier: S. 18.

⁵⁶ Vgl. Dowd: The Irish-American Identities of Robert E. Howard and Conan the Barbarian, S. 20.

⁵⁷ Dowd: The Irish-American Identities of Robert E. Howard and Conan the Barbarian, S. 24.

use of certain ‚Black Irish‘ features, including black hair, blue eyes, and a darker skin tone“.⁵⁸ Vor allem aber verfügt Conan bei Howard über „those mental characteristics he thought of as definitive of the Irish personality: melancholy, restlessness, and intense emotionality bordering on mania“⁵⁹; eine Liste, die Dowd noch ergänzt um „gluttony, drunkenness, a child-like mind, a proclivity for violence, and an inherent unsuitability for civilized life“.⁶⁰

He was quick to laugh, quick and terrible in his wrath. He was a valiant trencherman, and strong drink was a passion and a weakness with him. Naïve as a child in many ways, unfamiliar with the sophistry of civilization, he was naturally intelligent, jealous of his rights, and dangerous as a hungry tiger.⁶¹

Dieses Zitat, das Dowd anführt, um seine Zuschreibung von „Irishness“ zu belegen, stammt aus der Geschichte „Queen of the Black Coast“ (1934), der ich mich sogleich in größerer Ausführlichkeit zuwenden möchte. Nicht aber, ohne vorher auf die Pointe von Dowds Argumentation hinzuweisen, die darin besteht, dass die genannten, offenbar ur-irischen „mental characteristics“ des Cimmeriers eine entschiedene Umwertung durch den Autor erfahren, der sie ihm angedichtet hat. Unter Bezugnahme auf Conans Sehnsucht nach einem „primitive life“ schreibt Dowd:

Once again, Howard fully accepts an old Irish stereotype, but rejects the negative implications that had always accompanied it. He does not invert the stereotype; he inverts the world that surrounds it. Yes, Conan is just as savage and violent and barbaric as early descriptions of the Irish assert – yet these very qualities have given him a vitality that allows him to thrive in a world where civilized men wallow in pettiness, immorality, and evil. Conan survives and grows strong while the world around him atrophies and weakens.⁶²

All das stimmt. Es ist aber nicht die ganze Wahrheit. Denn sogar Conan sieht sich mitunter eingekerkert in sein barbarisches Selbst; und sogar Conan wird manchmal zu Boden geschlagen von der erbarmungslosen Fatalität, die das Hyborische Zeitalter als Weltgesetz beherrscht – wobei der Unterschied zwischen ihm und nahezu allen anderen Figuren, die man in Howards Erzählungen trifft, darin besteht, dass er zugleich so sehr im Einklang steht mit diesem Weltgesetz, dass er immer wieder auf die Beine kommt, gleichsam eine helfende Hand findet in jener Fatalität, die die Schwachen und Wehrlosen

⁵⁸ Dowd: *The Irish-American Identities of Robert E. Howard and Conan the Barbarian*, S. 26.

⁵⁹ Dowd: *The Irish-American Identities of Robert E. Howard and Conan the Barbarian*, S. 27.

⁶⁰ Dowd: *The Irish-American Identities of Robert E. Howard and Conan the Barbarian*, S. 27.

⁶¹ Robert E. Howard: *Queen of the Black Coast* [1934]. In: ders.: *The Complete Chronicles of Conan*, S. 236–261, hier: S. 239.

⁶² Dowd: *The Irish-American Identities of Robert E. Howard and Conan the Barbarian*, S. 29.

ebenso brutal wie beiläufig niederhaut. Was das bedeutet, lässt sich gut an der erwähnten Geschichte, „Queen of the Black Coast“, zeigen. In dieser Geschichte nämlich kommt Conan dem, was man gemeinhin als Liebesbeziehung bezeichnet, gefährlich nahe. Und für den Cimmerier gilt dasselbe wie für die Monster des Horrorfilms und die kleinen Cäsaren und Narbengesichter des sogenannten klassischen US-amerikanischen Gangsterfilms: Liebe macht verwundbar.⁶³ Bei der Frau, an die Conan sein Herz verliert – wenn ein solch rührseliger Ausdruck hier am Platze ist –, handelt es sich um die Titelheldin von Howards Erzählung, die Piratenkönigin Bêlit.

Überaus vielsagend ist die Art, wie die beiden einander begegnen. Bêlit und ihre Korsaren überfallen das Schiff, auf das sich Conan bei seiner Flucht aus einer Stadt gerettet hat, in der er einmal mehr in Konflikt mit den Gepflogenheiten der Zivilisation kam. Es folgt ein kurzer, blutiger Kampf, den Don Herron als „archetypical Howardian action scene“ bezeichnet hat⁶⁴ und in dessen Verlauf die Besatzung des kleinen Handelsschiffes bis auf den letzten Mann niedergemacht wird. Conan freilich widersteht dem Angriff der Piraten

with a red mist of unreasoning fury wavering before his blazing eyes, he cleft skulls, smashed breasts, severed limbs, ripped out entrails, and littered the deck like a shambles with a ghastly harvest of brain and blood.⁶⁵

Nicht einmal der Kampfesrausch, der ihn ergriffen hat, hindert allerdings, dass Conan von ebenso wildem Begehren ergriffen wird, als er Bêlit erblickt, genauer gesagt: „Her white ivory limbs and the ivory globes of her breasts“; denn: „Her only garment was a broad silken girdle.“⁶⁶ Die Piratenkönigin ihrerseits stört sich nicht im Geringsten daran, dass der Cimmerier soeben eine größere Zahl ihrer Krieger ums Leben gebracht hat. Ganz im Gegenteil: „With the unerring instinct of the elemental feminine, she knew she had found her lover.“⁶⁷ Dieses Erkenntnis veranlasst sie zu folgender Rede:

„Look at me Conan!“ She threw wide her arms. „I am Bêlit, queen of the Black Coast. Oh, tiger of the North, you are as cold as the snowy mountains which bred you. Take me and crush me with your fierce love! Go with me to the ends of the earth and the ends of the sea! I am a queen by fire and steel and slaughter – be thou my king!“⁶⁸

⁶³ Vgl. Illger: Heim-Suchungen, S. 97–118, v. a. S. 110–115.

⁶⁴ Herron: The Dark Barbarian, S. 181.

⁶⁵ Howard: Queen of the Black Coast, S. 242.

⁶⁶ Howard: Queen of the Black Coast, S. 242.

⁶⁷ Howard: Queen of the Black Coast, S. 243.

⁶⁸ Howard: Queen of the Black Coast, S. 243.

Tatsächlich finden ihre Worte den ersehnten Widerhall in Conans „barbaric soul“; er stellt sich vor, wie es wäre, „with that white-skinned young tiger-cat“ zu segeln, „to love, laugh, wander and pillage“ – und willigt ein.⁶⁹

Bêlit reißt sich daraufhin die (ohndies sehr spärliche) Bekleidung vom Leib und beginnt einen „mating-dance“, den Howard wie folgt beschreibt:

And she danced, like the spin of a desert whirlwind, like the leaping of a quenchless flame, like the urge of creation and the urge of death. Her white feet spurned the blood-stained deck and dying men forgot death as they gazed at her. Then, as the white stars glimmered through the blue velvet dusk, making her whirling body a blur of ivory fire, with a wild cry she threw herself at Conan's feet, and the blind flood of the Cimmerian's desire swept all else away as he crushed her panting form against the black plates of his corseleted breast.⁷⁰

Es ist leicht, sich über diese Szene lustig zu machen; vielleicht noch leichter, sich über sie zu empören. Allein die erste Beschreibung von Bêlit – „She was slender, yet formed like a goddess: at once lithe and voluptuous“⁷¹ – ist ein kleines Skandalon. Soll man da beschämt reagieren, oder verärgert, oder mit ungläubigem Erstaunen? Und was für den Anfang der Szene zutrifft, gilt umso mehr für ihren weiteren Fortgang. Das liest sich wie eine gezielte Verspottung von allem, was wir (und richtig: Wer ist „wir“?) wissen, oder zu wissen meinen, oder doch gerne glauben würden, wenn es um Geschlechterverhältnisse und sexuelle Identitäten geht. Da wird uns ein Ur-Weibliches vorgestellt, das die wilde Stärke des Mannes, der seine Feinde zuhauf erschlägt, derart erregend findet, dass es fast buchstäblich zerfließt, „like butter on a hot skillet“. Dem entspricht das Archaisch-Maskuline, das im brachialen Triumph, dem Zerschmettern Geringerer, so richtig zu sich kommt und dem Mord und Sex letztlich Äußerungen ein und derselben Lebendigkeit sind.

Es versteht sich, dass Howard von den Konventionen seiner Zeit und Kultur daran gehindert wird, den Geschlechtsakt zwischen Conan und Bêlit in Ausführlichkeit zu beschreiben. Doch das Szenario ist so deutlich gezeichnet, dass er den Rest getrost der Fantasie seiner Leserinnen und Leser überlassen kann: Zwei perfekte Körper treiben einander zur Ekstase – in vollendeter Schamlosigkeit und Hingabe – inmitten von Blut, Schweiß, Dreck und Eingeweiden – umgeben von den verstümmelten Leichen der Erschlagenen und den vielleicht ehrfürchtigen, vielleicht verstohlen-lüsternen Blicken der Überlebenden.

69 Howard: *Queen of the Black Coast*, S. 243. Dass die Korsaren nicht gezögert hätten, Conan im Falle einer Ablehnung zu zerstückeln, spielt bei dessen Entschluss offenbar keine Rolle.

70 Howard: *Queen of the Black Coast*, S. 244.

71 Howard: *Queen of the Black Coast*, S. 242.

Feministinnen jeglichen Geschlechts müssen den Blick schon sehr entschieden von der Repräsentation weg- und auf die ästhetische Konfiguration hinlenken, um hier nicht in ideologiekritischen Furor zu verfallen. Und selbst einem Machismo, der sich die Frauen am liebsten zugleich verrucht und unterwürfig denkt, kann nicht ganz wohl werden mit dieser Szene: Das – still und heimlich? – Begehrte ist hier denn doch allzu offen und unmissverständlich dargelegt.

Nichtsdestotrotz steckt in dieser Szene eine Liebesutopie, der man sich, so meine ich, nicht ohne Weiteres entziehen kann.⁷² Worum es hier geht, findet einen Ausdruck in Conans allererster Reaktion auf den Anblick der Piratenkönigin: „Fierce fingers of wonder caught at his heart.“⁷³ Die erstaunlich zarte Poesie der Metaphorik zielt weniger auf sexuelles Begehren als auf eine unbändige Verzauberung. Das Zauberische an der Begegnung von Conan und Bêlit aber liegt in der Fraglosigkeit ihres Einvernehmens. Da gibt es keine Angst, keinen Zweifel, keine Unsicherheit, kein Bangen, keine Enttäuschung, keine Verletztheit – kurzum, keine Psychologie. An die Stelle des mühsamen, oftmals schmerzlichen Aushandelns eines Verhältnisses von Nähe und Distanz, das wohl alle menschliche Zuneigung bestimmt, tritt hier ein urwüchsiges Erkennen in sein Recht, das weder Fragen noch Zaudern zulässt. Dass Conan und Bêlit zusammenkommen, ist, man kann es nicht anders ausdrücken, *naturnotwendig*.

Nun wird endlich deutlich, was Robert E. Howard so faszinierte am Bild des Barbaren. Die Zwangsläufigkeit, die Conan und Bêlit zusammenführt, enthebt sie jeglicher Entscheidung. Man hat nicht den Eindruck, dass einer von beiden frei wäre, „Nein“ zu sagen zum anderen. Ihr Wille und ihr Wollen tun nichts zur Sache – oder vielmehr, sie sind aufgehoben in jener Zwangsläufigkeit. In Howards Entwurf der Barbarei, jener „grim, bloody, ferocious and loveless condition“, verbinden sich also auf wahrlich paradoxe Weise die äußerste Freiheit und die äußerste Unfreiheit. Conan und Bêlit müssen ihrem Schicksal, ihrer Bestimmung folgen und auf den Ruf ihres Blutes hören. Dieses Müssen ist absolut – und es befreit diejenigen, die sich ihm unterwerfen, zugleich von sonstigem Müssen, namentlich der Zumutung, in Freiheit und Verantwortlichkeit sich zu entscheiden. Fragen nach richtig und falsch, gut und böse, verlieren jegliche Bedeutung. Die Zerbrechlichkeit der menschlichen Seele ist gleichsam weggewischt. Der *eine* Imperativ, die Fatalität des Weltgesetzes anzuerkennen, birgt in sich den Dispens von der Not der *conditio humana*.

⁷² Selbstredend sollte man nie vergessen, dass, wie Lyman Tower Sargent in seinem klassischen Aufsatz über den Utopismus darlegt, des einen Eutopie des anderen Dystopie ist. Vgl. Lyman Tower Sargent: Wiedersehen mit den drei Gesichtern des Utopismus. In: Zeitschrift für Fantastikforschung 2 (2012), H. 1, S. 98–144, hier: S. 106.

⁷³ Howard: Queen of the Black Coast, S. 242.

Was sich Howard vor allem ersehnte, in seinem gequälten Verlangen nach der Barbarei, ist aber, so scheint mir, weniger die Lizenz zu einer zügellosen Triebhaftigkeit, als vielmehr die Freiheit von Schuld und Reue.⁷⁴ Und die künstlerische Genialität seiner größten Schöpfung, des Hyborischen Zeitalters, zeigt sich darin, dass hier vor den Augen der Leserinnen und Leser eine Welt sich entfaltet, die so wild, blutig, harsch und ungerecht ist, dass Conans Handlungen – Deke Parsons, Christopher Dowd und andere haben darauf hingewiesen – in der Tat als vernünftig und angemessen erscheinen. Ganz gleich, wie viele Köpfe rollen; ganz gleich auch, wie viele gebrochene Herzen irgendwo im Straßenstaub zurückbleiben mögen. Sodass also ein sehr besonderer Lesegenuss entsteht, der nicht zuletzt daher rührt, dass sämtliche Gewalt- und Sexexzesse, denen Conan frönt, immer schon gerechtfertigt sind.

Ich weiß nicht, ob die Fantasy jemals wieder eine derart radikale Affirmation der Amoral gestaltet hat. Wenn ja, ist fraglich, ob den entsprechenden Autorinnen und Autoren eine ähnlich brillante Volte gelungen ist, wie jene, die Howards Poetik auszeichnet: dass die Amoral bei ihm nämlich nicht als Amoral erscheint, sondern eben als Notwendigkeit und höhere Gerechtigkeit.

Was Howard dabei zu einem großen Künstler macht, ist seine Treue zu der Abgründigkeit der eigenen Poetik. Im *Conan*-Zyklus bleibt es kaum je bei einer fidelen Feier der Wüstigkeit. Howards Geschichtsphilosophie trägt Sorge, dass sämtlichen Erzählungen, die im Hyborischen Zeitalter spielen, immer auch eine Verzweiflung und eine Hoffnungslosigkeit eingeschrieben ist, die man durchaus als Sehnsucht nach einer ganz anderen Welt, einer anderen Seinsordnung verstehen kann. Ich erwähnte bereits, dass die erbarmungslose Fatalität, die

⁷⁴ Wenn das zutrifft, wäre hierin ein weiterer Grund zu erkennen, weshalb es sich lohnen könnte, die Poetik der Barbarei auf unsere Gegenwart zu beziehen. Es ist ja kein Zufall, dass Matthias Grotkops Studie über „filmische Poetiken der Schuld“ auf der Einsicht fußt, dass das Schuldgefühl, „die Erinnerung an begangenes Unrecht“, in Anbetracht der katastrophischen Geschichte des 20. Jahrhunderts „als unhintergehbare Bestandteil unseres Erbes eine Dimension der sozialen, politischen und kulturellen Wirklichkeit“ markiert – wobei es Grotkopp freilich nicht „um das schlechte Gewissen“ zu tun ist, „den letzten Keks weg zu essen, bei Rot über die Ampel zu gehen oder beim Monopoly zu schummeln“; vielmehr gelte es „eine Form zu analysieren, mit der wir erfahren, dass Mensch in Gemeinschaft zu sein bedeutet, dass man immer schon ein Raskolnikow unter Raskolnikows ist, dass man Geschichte und Gemeinschaft als eine Aneinanderreihung von Ungeheuerlichkeiten erkennt und diese Last nicht einfach loswerden kann, sondern in das affektive Gefüge der moralischen und politischen Identität“ hineinnehmen muss. Matthias Grotkopp: *Filmische Poetiken der Schuld. Die audiovisuelle Anklage der Sinne als Modalität des Gemeinschaftsempfindens*. Berlin/Boston 2017, S. 3. u. 5f.

Der Punkt ist nun, dass das blutig-fatalistische Weltgesetz, welches über dem Hyborischen Zeitalter waltet, diejenigen, die sich ihm unterwerfen, von der Last der Schuld zu befreien verspricht.

über Howards Schöpfungen waltet, selbst Conan einen Preis abverlangt. In „Queen of the Black Coast“ wird das sehr deutlich. Mit Notwendigkeit kommen Conan und Bêlit zusammen; mit Notwendigkeit scheitern sie. Der Barbar und die Piratin – sie sind, wie sie sind, und nichts und niemand vermag etwas daran zu ändern. Am wenigsten sie selbst.

So stimmt Conan zu, als Bêlit ihr Schiff, die *Tigress*, auf den Fluss Zarkheba lenkt, der sie zu einer geheimnisvollen Stadt im Dschungel führen soll, denn: „It mattered little to him where they sailed or whom they fought, so long as they sailed and fought.“⁷⁵ Obwohl die Mannschaft nach vielen Kämpfen arg dezimiert ist, will Bêlit keine Zeit darauf verschwenden, in einen sicheren Hafen zu fahren, um neue Bukaniere anzuheuern. Ebenso wenig kann sie der Angriff einer Riesenschlange von ihrem Vorhaben abbringen. Und auch, als auf der Spitze der Pyramide, die im Zentrum der uralten Ruinenstadt steht, ein unheimliches Wesen erscheint, anscheinend ein geflügelter Riesenaffe, beharrt Bêlit darauf, ihren Plan in die Tat umzusetzen. Sie geht sogar so weit, den Aberglauben eines ihrer Männer zu verhöhnen, der die Dschungelstadt – völlig zu recht, wie sich zeigen wird – für verflucht hält und zu dem Schluss kommt: „Better we had cut our throats than come to this place.“⁷⁶

Warum verhält sich Bêlit so? Weil sie, ganz im Gegensatz zu Conan, von der Gier nach Schätzen und Schmuck umgetrieben wird. Und warum ist die Piratenkönigin dieser Gier gegenüber derart ohnmächtig? Weil sie eine Frau und eine Shemitin ist.⁷⁷ Als Bêlit am Ziel ihrer Wünsche angelangt ist und die unvorstellbaren Reichtümer erblickt, die in der Dschungelstadt verborgen liegen, heißt es: „Bêlit's eyes were like a woman's in trance. The Shemite finds a bright drunkenness in riches and material splendor, and the sight of this treasure might have shaken the soul of a sated emperor of Shushan.“⁷⁸

Wohlgemerkt, die Seele von Conan (der eben kein Shemite und kein Imperator ist, sondern ein Barbar) bleibt unberührt von all den Edelsteinen. Er sorgt sich mehr um die Sicherheit des Schiffes und einen etwaigen Angriff des geflügelten Affen. Doch nicht einmal er vermag noch, zu Bêlit durchzudringen.

⁷⁵ Howard: *Queen of the Black Coast*, S. 245.

⁷⁶ Howard: *Queen of the Black Coast*, S. 248. Überhaupt ist Bêlit ziemlich uninteressiert am Wohlergehen ihrer Männer – alles Schwarze übrigens, die sie selbstredend wie eine Göttin verehren –; später nimmt sie ohne mit der Wimper zu zucken den Tod von vier Seeleuten in Kauf, weil sie Conan und sich selbst nicht in Gefahr bringen will. Vgl. Howard: *Queen of the Black Coast*, S. 249.

⁷⁷ Die Vermutung liegt nahe, dass die Wortähnlichkeit zwischen „Shemite“ und „Semite“ beabsichtigt oder unbewusster Ausdruck von Howards Ressentiment ist.

⁷⁸ Howard: *Queen of the Black Coast*, S. 249.

Die hat nämlich eine besonders kostbare Halskette entdeckt – in deren Beschreibung sich das kommende Unheil bereits unmissverständlich ankündigt: „a long string of crimson stones that were like clots of frozen blood strung on a thick gold wire. In their glow the golden sunlight changed to bloody haze“⁷⁹ –, worauf sich zu der Gier der Shemitin die offenbar ebenso unüberwindliche Eitelkeit der schönen Frau gesellt. Bêlit hängt sich die Kette um den Hals, und als Conan versucht, ihre Aufmerksamkeit auf anderes zu lenken, heißt es nur: „She looked at him vaguely, in her eyes the blank blaze of her strange passion, her fingers working at the gems on her breast.“⁸⁰

Wenig später wird der geflügelte Riesenaffe, bei dem es sich in Wahrheit um den heillos degenerierten Abkömmling einer einstmals göttergleichen Rasse handelt, Bêlit an dieser Halskette aufknüpfen. Conan, einmal mehr der letzte Überlebende, bleibt nur die Rache. Doch selbst diese Leidenschaft findet die Gestalt jener unerbittlichen Gleichgültigkeit gegenüber Leben und Sterben, die Conans Wesen (nicht immer, aber in bemerkenswert vielen von Howards Geschichten) weit fundamentaler zu bestimmen scheint als alle Sinneslust und die auf einem unverbrüchlichen Einvernehmen mit der Fatalität des Weltgesetzes beruht. Solange es Kampf ist, ist es gut – das ist die Wahrheit, die Conans Taten anleitet bis zum Ende. „Now he sat grimly on the pyramid, waiting for his unseen foes“, heißt es da. „The black fury in his soul drove out all fear. What shapes would emerge from the blackness he knew not, nor did he care.“⁸¹

Kleines Summarium – Conan als Anti-Politiker

Ich habe behauptet, in dem Bild des Autors Robert E. Howard würde eine unbequeme Zeitgenossenschaft mit uns Heutigen aufscheinen, die zu denken geben sollte. Auf den vorangegangenen Seiten habe ich versucht, dieses Bild aus Howards Briefen und Werken als eine Poetik der Barbarei zu rekonstruieren. Dabei bin ich vor allem auf seine Geschichtsphilosophie und seine rassistische Ideologie eingegangen, wobei ich zeigen wollte, dass sich die persönlichen Überzeugungen des *Conan*-Schöpfers in den Konstruktionsprinzipien des Hyborischen Zeitalters vor allem als ein Essenzialismus niederschlagen, der wiederum die Form eines unversöhnlichen, gnadenlosen Weltgesetzes annimmt.

⁷⁹ Howard: *Queen of the Black Coast*, S. 249.

⁸⁰ Howard: *Queen of the Black Coast*, S. 250.

⁸¹ Howard: *Queen of the Black Coast*, S. 256.

Was hat es nun mit der behaupteten Zeitgenossenschaft auf sich? Zunächst einmal lässt sie sich festmachen an jenem Leitgedanken der Poetik der Barberei, demzufolge die Zivilisation immer schon gescheitert ist. Als Mensch des 20. Jahrhunderts, der den bescheidenen Komfort des ländlichen Texas gewohnt war, dürfte Howard selbst zwiegespalten gewesen sein, was diesen Befund angeht. Sein Werk hingegen erlaubt sich größte Klarheit und Eindeutigkeit. Unübertrefflich ist das in den berühmten, vielzitierten Schlusssätzen von „Beyond the Black River“ formuliert: „Barbarism is the natural state of mankind“, the borderer said, still staring somberly at the Cimmerian. „Civilization is unnatural. It is a whim of circumstance. And barbarism must always ultimately triumph.“⁸² Das ist so, weil der Zivilisation im Hyborischen Zeitalter eine unaufhebbare Neigung zu Dekadenz, Korruption, Tyrannei und Degeneration innewohnt, die wohl aus dem Übermaß an Wohlleben und Reichtum herrührt.

Damit ist eine weitverbreitete Überzeugung unserer Zeit angesprochen. Für sehr viele Menschen, zumal der westlichen Welt, besteht schließlich nicht der geringste Zweifel daran, dass die Politiker alle korrupt sind; dass der Staat ohnmächtig ist – oder seine ganze Kraft darauf richtet, die Reichen immer reicher und die Armen immer ärmer zu machen; dass es sich bei der Demokratie um eine verlogene, heuchlerische und obendrein ineffiziente Veranstaltung handelt. Man wird sich schwertun, diesen Befund mit ein paar Worten zu widerlegen.

Im Hyborischen Zeitalter jedenfalls erwächst aus dem Umstand, dass die Zivilisation bis ins Innerste verrottet ist, die Notwendigkeit eines großen Reinemachens. Es sind die jeweiligen Barbarenvölker, welche gewissermaßen als Putzkolonnen des Weltgeistes antreten und die verwöhnten Wohlstandsmenschen das Fürchten lehren. Und möglicherweise entspringt Howards Angst vor den „Barbaren“ seiner Zeit, die in rassistischer Verachtung sich ausdrückt, gerade dem Umstand, dass er das historische Blutgericht, das mit den Erhebungen der Wilden einhergeht, für letztlich unvermeidbar erachtet hat.

Conan erscheint so gesehen beinahe als Kompromisslösung. Er ist der Barbar schlechthin, aber immerhin ein reinblütiger Nordmann. Fest steht, dass der Cimmerier stark ist im Aufräumen. Er kommt „von außen“, hat nichts mit den abgehobenen Eliten, dem korrupten Establishment der Hauptstädte zu tun und zwingt sie allesamt in die Knie – die verweichlichten, selbstgefälligen, inkompetenten, macht- und geldgierigen Staatslenker (Könige, Fürsten, Prinzen) und die „Experten“, die alles Mögliche im Sinn haben, ganz sicher aber nicht das Wohlergehen des Volkes (Zauberer und Priester). Dass Conan den Aufstand der echten, gleichsam waschechten Untermenschen – etwa der Pikten

⁸² Howard: *Beyond the Black River*, S. 477.

– mit seinem Reinmachdienst auf Dauer stoppen kann, erscheint in Howards Weltsicht als höchst unwahrscheinlich.⁸³ Aber wenigstens zeigt er es „denen da oben“.

An Howards Werk, wie an seinen Selbstzeugnissen, lässt sich ersehen, dass eine anti-imperialistische, anti-autoritäre, beinahe anarchistische Haltung – denn diesem Autor ging nichts über die persönliche Freiheit⁸⁴ – leicht in ihr Gegenteil umschlagen kann, einen finsternen Autoritarismus, der ganz buchstäblich reaktionär ist und darum nur in allgemeiner Unterdrückung sein Heil findet, wenn die Klarheit der politischen Analyse (und vielleicht auch die Hoffnung) fehlt. So ist es, meine ich, kein Zufall, dass die beschriebenen Züge und Neigungen Conans eine unübersehbare Ähnlichkeit zu dem Typus des sogenannten Anti-Politikers aufweisen, der gegenwärtig landein, landaus reüssiert und seine bekannteste Personifikation in dem 45. Präsidenten der Vereinigten Staaten gefunden hat. Diese Entwicklung wäre kaum vorstellbar, wenn sich die Sehnsucht nach der Barbarei, nach dem großen Reinemachen, dem gründlichen Aufräumen, einem Ende von all dem Kleinklein und einem Verstummen der Störgeräusche, die ständig und überall laut werden – wenn sich eine solche Sehnsucht nicht tief in viele Herzen eingegraben hätte.

Aus der Perspektive des *Conan*-Zyklus ist das die Sehnsucht nach dem Blutbad, dem Massaker, einem rückhaltlosen Abschlachten. Howard mag darum bange geworden sein, wenn er die Implikationen der eigenen Wünsche bedachte. Jedenfalls hat er Hitler verachtet,⁸⁵ und man darf wohl vermuten, dass er die Poetik der Barbarei lieber in der Kunst als im Alltag realisiert sehen wollte. Vor allem war er sich bewusst, dass die radikale Eindeutigkeit des

83 In „Beyond the Black River“ erscheinen die Pikten tatsächlich als eine dunkle, grausame und unaufhaltsame Menschenflut, die sämtliche Errungenschaften der Zivilisation, die eingebildeten und die echten, fortreißen wird. Der Fairness halber muss man allerdings anmerken, dass Howards Verhältnis zu dieser Rasse recht komplex war und durchaus von Respekt und Faszination zeugte. Vgl. Burke: Introduction.

84 S. T. Joshi zitiert einen in diesem Zusammenhang sehr eindeutigen Ausschnitt aus einem Brief, den Howard an Lovecraft geschrieben hat: „What I want is impossible, as I’ve told you before; I want, in a word, the frontier – which is compassed in the phrase, new land, open land, free land – land rich and unbroken and virgin, swarming with game and laden with fresh forests and sweet cold streams, where a man could live by the sweat of his hands unharried by taxes, crowds, noise, unemployment, bank-failures, gang-extortions, laws, and all the other wearisome things of civilization. Failing in that, I want as much personal freedom as is possible under this system, and if I can’t have at least as much as I have now, I don’t want to live at all.“ Joshi: *Barbarism vs. Civilization*, S. 120–121.

85 Vgl. Parsons: J. R. R. Tolkien, Robert E. Howard and the 1930s Birth of Modern Fantasy, S. 128.

Barbarischen nach einer Freiheit verlangt, die in gewisser Weise kaum von der Knechtschaft zu unterscheiden ist, und dass die wilden, sinnlichen, überbordenden Lebensäußerungen, die mit dieser Freiheit der Knechtschaft einhergehen, stets drauf und dran sind, sich selbst zu verschlingen.

Meine Ausführungen zu „Queen of the Black Coast“ zielten darauf, die Konsequenzen dieser zerstörerischen, der Poetik der Barbarei innewohnenden Dialektik am Beispiel der Liebesbeziehung zwischen Conan und Bêlit aufzuzeigen. Wichtiger noch ist die Frage, was sie für die Haltung der Leserinnen und Leser gegenüber dem Cimmerier bedeutet. Ehe ich mich dieser Frage zuwende, will ich jedoch anhand von CONAN EXILES untersuchen, wie sich die Poetik der Barbarei im Medium des Videospiels realisieren kann.

Ein Land voll Zauber und Grausamkeit

Um das Spiel von Funcom angemessen zu würdigen, ist es zunächst nötig, die Poetik der Barbarei von einem anderen Blickwinkel aus zu betrachten. In meinen bisherigen Überlegungen habe ich mich auf die finsternen Seiten von Howards Welt- und Geschichtsentwurf konzentriert: den Krieg der Rassen, die Fatalität des Weltgesetzes, die Freiheit der Zwangsläufigkeit. Tatsächlich ist hierin die philosophische Essenz seines Werkes zu suchen. Doch ist mit dieser Feststellung wenig darüber gesagt, welchen künstlerischen Ausdruck die genannten Ideen finden. Hier scheint es angemessen, Donald Sidney-Fryers These in Erinnerung zu rufen, derzufolge Howards Werk sich auszeichne durch „a wonderful and liberating sense of imagination and adventure, a uniquely healthy gesture reaching outward, as well as a pulse, a rhythm, that is as vigorous as it is invigorating“.

Um zu verdeutlichen, was das *in concreto* heißt, will ich den Anfang von „The Tower of the Elephant“ zitieren: „Torches flared murkily on the revels in the Maul“, schreibt Howard,

where the thieves of the east held carnival by night. In the Maul they could carouse and roar as they liked, for honest people shunned the quarter, and watchmen, well paid with stained coins, did not interfere with their sport. Along the crooked, unpaved streets with their heaps of refuse and sloppy puddles, drunken roisterers staggered, roaring. Steel glinted in the shadows where wolf preyed on wolf, and from the darkness rose the shrill laughter of women, and the sounds of scufflings and strugglings. Torchlight licked luridly from broken windows and wide-thrown doors, and out of these doors, stale smells of wine and rank sweaty bodies, clamor of drinking-jacks and fists hammered on rough tables, snatches of obscene songs, rushed like a blow in the face.⁸⁶

⁸⁶ Howard: The Tower of the Elephant, S. 79.

In diesen Zeilen sind einige der Wirkungen, welche die Fantasy anstrebt, vollendet realisiert. Die Leserinnen und Leser sehen sich kopfüber in eine rätselhafte und gefährliche Welt geworfen, die ihnen jedoch, aller Fremdheit zum Trotz, beinahe augenblicklich zur Heimat werden kann. Das verdankt sich der sinnlichen Qualität der Sprache – ihrer rhythmischen Lockung –, die in wenigen, nicht zu feinen Strichen ein Bild entwirft, das gerade so vollständig und gerade so lückenhaft ist, wie es sein muss, um spannungsreiche Ahnungen zu wecken. Die allgemeine Gesetzlosigkeit der Szenerie lässt Schlimmes befürchten, oder vielmehr erhoffen, das schrille Frauenlachen verheißt erotische Eskapaden, und die Atmosphäre trunkener Gewaltätigkeit stellt klar, dass unser Held reichlich Gelegenheit finden wird, sich im Kampf zu bewähren. Dabei sind die Straßen, Gassen und Schenken in ein *Chiaroscuro* getaucht, das eines Caravaggio würdig wäre, sodass sich aus den Schatten und dem Zwielflicht jene Gewissheit zu erheben vermag, auf die sich der Genuss an der Fantasy wohl vor allem gründet: dass in jedem geflüsterten Wort, jedem erbitterten Streit, dem verzweifelten Lebenshunger der Tänzerin (die niemals erwähnt wird) und dem finsternen Blick des Mannes, der allein in der Ecke hockt (und den wir uns ebenfalls hinzudenken dürfen), eine noch unerzählte Geschichte wartet. Zugleich sorgt das synästhetische Gusto, mit dem Howard von Unrat und Pfützen, von schalem Weindunst und stinkendem Schweiß schreibt, dafür, dass wir uns nicht allzu wohl fühlen in jenem verrufenen Teil der Stadt Arenjun – und auch dies ist wichtig. Denn zum einen müssen die Welten der Fantasy schon ein bisschen unangenehm sein, um ihre archaische Wucht glaubhaft zu entfalten; und zum anderen gehört zur Lust am Genre ganz allgemein dazu, dass der Ort der Lektüre, der Sessel, das Sofa, das Bett oder meinetwegen die Badewanne, erst so richtig behaglich wird im Ausmessen der Differenz zu den Schauplätzen, an denen die Einbildungskraft sich gerade umtut.

Kurzum, wer danach fragt, was Fantasy sein will und sein kann, ist gut beraten, einen Blick in Howards Erzählungen zu werfen. Auf der Höhe seines Könnens – und dort bewegt er sich zweifellos bei „The Tower of the Elephant“ – schafft er es wie wenig andere Autorinnen und Autoren, eine Welt zu gestalten, die zu endlosen Erkundungen einlädt, sie wünscht und herausfordert, ohne dass die Grenzen des manifesten Werkes den Entdeckerdrang der Leserschaft irgend hemmen würden. Und es gehört zu den Geheimnissen dieses Künstlers, dass er eine solch zauberische Verlockung gerade in dem schwarzen Pessimismus, der nihilistischen Verzweiflung und dem bitteren Rassenhass, die seine Arbeit so sehr prägen, zustande bringt.

Bei Funcom hat man dies allem Anschein nach begriffen. In CONAN EXILES jedenfalls verbindet das norwegische Entwicklerstudio die spezifische Poesie gelingender Fantasy mit der erbarmungslosen Grausamkeit, die dem Hyborischen

Zeitalter eignet – der Grausamkeit einer Welt, die auf ewig unerlöst bleiben muss. Wollte man die Unterscheidung von Jonas Prida heranziehen, der, wie erwähnt, zwischen „Conan as produced by Robert Howard and Conan as cultural production“ differenziert, so wäre CONAN EXILES also ein Beispiel für eine aktuelle Interpretation, die den Ursprüngen des Cimmeriers verpflichtet bleibt. Wobei sich die Treue zu Howards Werk gerade nicht auf Fragen der Repräsentation bezieht. Ob beispielsweise die Hyrkanier so dargestellt sind, wie der *Conan*-Schöpfer sie sich ausgemalt hat, ist meines Erachtens völlig nebensächlich. Und nicht einmal der Frage, wie Conan selbst in Erscheinung tritt, kommt *eo ipso* entscheidende Bedeutung zu (wichtig sind allerdings, wie wir sehen werden, die Differenzmarkierungen zwischen dem Cimmerier und der Spielerfigur). Vielmehr geht es darum, dass Funcom grundlegende Konstruktionsprinzipien des Hyborischen Zeitalters aufgegriffen und in ein anderes Medium übertragen hat. Dadurch entsteht ein Spielgefühl, das in der Tat auf eine Erfahrung der Poetik der Barbarei – in all ihrer faszinierenden und schrecklichen Ambivalenz – hinausläuft.

Ganz allgemein lässt sich sagen, dass CONAN EXILES verschiedene, in jüngerer Zeit sehr beliebte Spielmechaniken kombiniert. Die Schlagwörter des Slogans, mit dem das Spiel beworben wird – „Survive. Build. Dominate.“ –, zeigen an, was hier in Rede steht. Wenn die Spielerinnen und Spieler mit der Herausforderung des Überlebens konfrontiert werden, stellt sich CONAN EXILES in die Tradition der „Survival Games“, deren zeitgenössische Ausprägung auf Titel wie WURM ONLINE (Code Club AB, 2006) und vor allem MINECRAFT zurückgeht, wobei die ebenso große wie dauerhafte Beliebtheit von DAYZ (Bohemia Interactive, 2018; seit 2012 im Early Access auf Steam) wohl entscheidenden Anteil daran hatte, dass sich das Genre, über den singulären Erfolg des MINECRAFT-Phänomens hinaus, als maßgeblicher Trend der Spielebranche etablieren konnte.⁸⁷ Desgleichen ist die Mechanik des Bauens, wie sie in CONAN EXILES zur Anwendung kommt, wesentlich von MINECRAFT inspiriert – und wahrscheinlich auch von Survival-Spielen anderer Entwickler, die vergleichbare Features integrieren, wie RUST (Facepunch Studios, 2018; seit Dezember 2013 im Early Access auf Steam), THE FOREST (Endnight Games, 2018; seit Mai 2014 im Early Access auf Steam) oder SUBNAUTICA (Unknown Worlds Entertainment, 2018; seit Dezember 2014 im Early Access auf Steam). Schließlich bezieht sich das Herrschen selbstredend auf den allgemeinen Zuwachs an Macht, den der Avatar im Lauf der Zeit erfährt, namentlich aber auf den

⁸⁷ Vgl. Graham Smith: Survival Games are Important. Into the Wild. In: www.rockpapershotgun.com, 20. Oktober 2014, <https://www.rockpapershotgun.com/2014/10/20/survival-games-are-important/> [letzter Zugriff: 12.05.2020].

gewaltsamen Konflikt mit Tieren, Monstern, Nichtspielercharakteren und feindlichen Spielern, der in *CONAN EXILES* eine größere Rolle spielt als in den meisten anderen Vertretern des Genres. Das Kampfsystem, das Funcom der Vollversion des Spiels implementiert hat, gemahnt dabei in wesentlichen Zügen an *DARK SOULS* – was beispielsweise die Notwendigkeit betrifft, die Ausdauer der eigenen Figur im Blick zu behalten, die unter anderem durch Schläge und Rollen verbraucht wird –, ohne freilich die Präzision und Komplexität des mutmaßlichen Vorbilds zu erreichen. Das alles findet statt in einer offenen Welt, die sich über verschiedene Landschaftstypen erstreckt (Auen, Wälder, Dschungel, Wüste, Steppe, Tundra, Hügel und Berge) und entsprechende Klimazonen simuliert, von subtropisch bis subpolar; dazu gibt es umfängliche Möglichkeiten, das Äußere und die Eigenschaften des Avatars zu bestimmen und zu entwickeln, wie dies in Rollenspielen üblich ist.

Was die Spielerinnen und Spieler in *CONAN EXILES* zu tun haben, ist also wesentlich das Folgende: Sie sehen zu, dass sie nicht verhungern oder verdursten, sammeln verschiedene Ressourcen und Materialien, um sich einen Unterschlupf, Waffen und Rüstungen zu bauen, erkunden die Spielwelt und bestreiten dabei allerlei Kämpfe. Anfangs müssen sie sich mit einer baufälligen Hütte, schlichtester Kleidung und urzeitlich anmutenden, aus Stein oder Knochen gefertigten Waffen begnügen. Doch mit dem Fortschreiten des Spiels kann aus der Hütte ein Haus werden, aus dem Haus eine Festung, aus der Festung eine kleine Stadt – wobei den Möglichkeiten, das eigene Heim auszugestalten, wenig Grenzen gesetzt sind: Die Innenräume lassen sich mit Möbeln, Geschirr, Teppichen und Trophäen in verschiedensten Variationen schmücken; für die Höfe und Außenmauern stehen etwa Brunnen, Beete, allerlei Fackeln, Kohlebecken und Feuerschalen sowie Standarten, Statuen und Götteraltäre zur Verfügung; man kann sich sogar als Imker, Winzer oder Bierbrauer betätigen. Ebenso gibt es bei der Ausstattung mit Waffen und Rüstungen eine Vielzahl an Optionen. Was man im Lauf der Zeit schmiedet, schützt den Avatar nicht nur immer besser gegen Angriffe beziehungsweise erhöht die Gefährlichkeit der eigenen Attacken, sondern macht auch optisch immer mehr her – so wird aus einer abgerissenen Gestalt nachgerade ein edler Krieger, eine prunkvolle Amazone: herrschaftliche Erscheinungen, kleine Königinnen und Könige in einem Land voll Zauber und Grausamkeit.

In Abhängigkeit davon, wie es um die eigenen Vorlieben und Abneigungen bestellt ist, mag das alles mehr oder weniger reizvoll klingen. Für sich genommen erklären indessen weder die Spielmechaniken noch der Spielverlauf, wo sie herrühren mag, die Nähe von *CONAN EXILES* zu der Poetik der Barbarei, die Howards Geschichten um den Cimmerier prägt. Vielmehr geht es darum, wie die konkrete Ausgestaltung von beidem, Spielmechaniken und Spielverlauf, eine Welt entstehen lässt, welche die Poetik der Barbarei als Spielgefühl

realisiert. Folglich muss die Analyse hierauf ihr Augenmerk richten. Wobei es nicht unbedingt nötig ist, die einzelnen Mechaniken minutiös zu analysieren (obgleich sie zweifellos vielschichtig sind) oder die Geschichte, welche die Spielwelt in sich birgt, wortreich aufzuschlüsseln (sie dreht sich um einen Krieg zwischen den Menschen und einer uralten, höheren Rasse, entspricht also durchaus dem Geist – oder Ungeist – von Howards Geschichtsphilosophie). Umgekehrt schiene mir ein solches Vorgehen, anders als bei *SHADOW OF THE COLOSSUS* oder *DARK SOULS*, im Fall von *CONAN EXILES* sogar eher hinderlich. Wer dieses Spiel verstehen will, muss schlichtweg der Frage nachgehen, was es heißt, sich durch die „Exiled Lands“ zu bewegen.

Die Arbeit der Exilierten

Das Erste, was Funcoms Interpretation des Hyborischen Zeitalters auszeichnet, ist die Atmosphäre einer dunklen Rätselhaftigkeit; hierin ist *CONAN EXILES* vielleicht am ehesten den Spielen von Fumito Ueda und Hidetaka Miyazaki vergleichbar. Während die Spieler die „Exiled Lands“ durchstreifen, stoßen sie überall auf die Ruinen gewaltiger, uralter Bauwerke: Straßen, Brücken, Tempel, Festungen und eine riesige, halb vom Wüstensand verschluckte Stadt, in deren Mauern grausige Kreaturen ihr Unwesen treiben. Beim Anblick dieser Ruinen mag man von einem ähnlichen Gefühl ergriffen werden wie bei der Lektüre von Howards Essay über das Hyborische Zeitalter: Es ist die Ahnung einer unauslotbaren, zugleich unheilvollen Zeitentiefe, in deren Abgrund sich die Trümmer verloschener Zivilisationen türmen. Denn die Geschichte, ja das Leben der „Exiled Lands“ liegt, so scheint es, in einer verschlossenen und versiegelten Vergangenheit: All die mächtigen Bauwerke strahlen Einsamkeit und Trauer aus, als wäre in ihren dunklen Stein die Erinnerung an einen Krieg, einen Kataklysmus oder eine Ekpyrosis eingeschrieben, die so lange zurückliegen, dass von denjenigen, die damals zugrundegingen, nicht mal mehr Staub und Asche übriggeblieben sind.

Einerseits locken die Ruinen mit dem Versprechen auf Abenteuer und immer neue Geschichten; andererseits birgt die düstere Monumentalität der Architektur eine Drohung in sich: Die Wälle, Rampen, Zinnen und Brüstungen verweigern sich den Explorationen, die sie zugleich herausfordern (allein schon deshalb, weil man ziemlich viel Ausdauer braucht, um nicht abzustürzen, während man sie erklettert) und geben ihre Geheimnisse nur widerwillig preis. Die Spielerinnen und Spieler können sich alles Mögliche denken, während sie die Ruinen und ihre Umgebung erkunden – und sicherlich liegt darin eine der Freuden, die *CONAN EXILES* eröffnet –, werden aber an und in den Gebäuden selbst nur wenig finden, was ihre Vermutungen widerlegt oder bestätigt. Um sich langsam Gewissheit

über die Historie und den Fluch der „Exiled Lands“ zu verschaffen, müssen sie schon den geisterhaften Erscheinungen folgen, denen man an den verschiedensten Orten begegnen kann und die zu den Spuren anderer Reisender führen – Nachrichten, Dokumente, Fragmente von Geschichten – oder selbst als Widerhall des Vergangenen zu deuten sind und somit zu verstehen helfen, was es mit der Welt auf sich hat, in die man hineingeraten ist. Oder man muss mit den wenigen Nichtspielercharakteren reden, die für Gespräche zur Verfügung stehen, anstatt den Avatar beim ersten Sichtkontakt anzugreifen; etwa der Warmaker Klael, der im Herzen der namenlosen Stadt auf die Spielerinnen und Spieler wartet und sie, als mutmaßlich letzter Überlebender der erwähnten uralten Rasse, über die grause Vergangenheit der „Exiled Lands“ aufklärt.

Zu jenem Gepräge des Rätselhaften, Geheimnisvollen und Verbotenen trägt sicherlich der Umstand bei, dass Funcom sich dazu entschlossen hat, bei der Gestaltung der offenen Welt von CONAN EXILES weitestgehend auf die sogenannte Ubisoft-Formel zu verzichten. Mit dieser, heutzutage oft despektierlich verwendeten Bezeichnung wird auf die Neigung des französischen Entwicklersgiganten verwiesen, seine diversen Triple-A-Serien (ASSASSIN'S CREED, FAR CRY, WATCH DOGS) nach dem immer gleichen Muster zu stricken und namentlich die Schauplätze der Spiele in ellenlange To-Do-Listen zu verwandeln. Das äußert sich darin, dass die Karten dieser offenen Welten nicht lange nach Spielbeginn schon mit Symbolen überfrachtet sind, die etwa dazu auffordern, diesen Turm zu erklimmen, jenes feindliche Lager zu überfallen und eine Unzahl an Sammelaufgaben zu erledigen.⁸⁸ Der kommerzielle Erfolg der Ubisoft-Produkte und die hohe Funktionalität jener Formel haben im Verlauf des vergangenen Jahrzehnts dazu geführt, dass das Spielprinzip der offenen Welt langsam synonym wurde mit den genannten Designmerkmalen – woran sich zuletzt auch der Überdruß festmachte an einem Konzept von ästhetischer Erfahrung, das die Spielerinnen und Spieler vermeintlich ins Freie ihrer eigenen Entdeckerlust entließ, nur um sie zugleich mit dem Hinweis auf einen Wust an zwar optionalen, sich zugleich jedoch permanent und penetrant in Erinnerung rufenden Erledigungen zu gängeln. Nicht einmal ein allgemein als Meisterwerk betrachtetes Spiel wie THE WITCHER 3: WILD HUNT vermag diesem Vorwurf gänzlich zu entraten.

Was nun CONAN EXILES betrifft, so kann der Spieler zwar von Beginn an eine Karte der „Exiled Lands“ aufrufen. Allerdings ist diese leer – in dem Sinn, wie die Karte eines fremden Landes, in dem man sich nicht auskennt, das man womöglich

88 Spätestens seit ASSASSIN'S CREED ORIGINS (2017) und FAR CRY 5 (2018) versucht Ubisoft, dem Eindruck eines stagnierenden und repetitiven Spieldesigns entgegenzuwirken, was sich im Fall der Meuchler etwa in einer verstärkten Integration von Rollenspiel-Elementen und der Implementierung eines komplexeren Kampfsystems niederschlägt.

noch nie betreten hat, leer ist. Sie füllt sich, wenn die Erkundung voranschreitet, gerät aber niemals zu einer Aufforderung, diese oder jene Tätigkeit zu verrichten. In gewisser Weise kann man sogar sagen, dass das Geheimnis der Spielwelt sich vertieft in dem Maße, wie neue Örtlichkeiten und Symbole auf der Karte auftauchen. Denn was genau sich hinter Namen wie „Hanuman’s Grotto“, „Gate of the Moon“, „Deathwhisper Ruins“, „Thugra’s Stand“, „The Wardtowers“, „Carrowmore“ oder „The Well of Skelos“ verbirgt, weiß man mitunter selbst dann nicht, wenn man die entsprechenden Orte aufgesucht und erkundet hat. Das heißt, die Exploration vollzieht sich nicht als Abarbeiten einer vorgegebenen Aufgabenliste, sondern orientiert sich an Landschaftsformationen: Man will den Dschungel im Osten durchwandern, ist neugierig auf den Vulkan, der über den schneeüberwehten Gebieten des Nordens thront, oder möchte herausfinden, was es mit der kleinen Oase mitten in der Wüste auf sich hat. Dabei verrät einem die Karte niemals, ob sich hinter den mehr oder weniger stimmungsvollen (oder kitschigen, was mitunter auf dasselbe hinausläuft) Bezeichnungen vielleicht ein Sammelplatz für eine bestimmte seltene Ressource verbergen könnte – oder ein Nest voller Monster, oder schlicht ein Haufen Überbleibsel. Der Spieler kann es nur herausfinden, wenn er bereit ist, den Avatar, möglicherweise für nichts und wieder nichts, in Gefahr zu bringen.

Und die Gefahr ist sehr real und allgegenwärtig in CONAN EXILES. Hiermit ist ein zweiter Aspekt benannt, worin die Entwickler von Funcom die Poetik ihres Spiels an Howards Weltentwurf angeglichen haben. Denn obgleich sich die düstere Fatalität der Geschichtsphilosophie dieses Autors nahezu vollendet in der Gestaltetheit der „Exiled Lands“ ausdrückt – ihrer trauervollen, verödeten, vereinsamten und verheerten Monumentalität –, bedarf es doch auch des Gefühls einer ständigen Bedrohung, damit die Spielerinnen und Spieler das grausame Gesetz, dem das Dasein in dieser Welt untersteht, am eigenen Leib spüren. Nun gibt es sehr viele Spiele, in denen der Avatar unausgesetzt bedroht ist. Aber nur, weil man ständig Kämpfe bestehen muss, oder sich in einer feindlichen Umwelt bewegt, heißt das noch lange nicht, dass eine Empfindung echter Überlebensnot entsteht. In CONAN EXILES verhält sich das anders. Selbst im Genre der Survival-Spiele gibt es wohl nicht viele, bei denen das Überleben (und Vorankommen) mit solchen Mühen verbunden ist wie hier.⁸⁹

⁸⁹ Hierzu muss man sagen, dass ein Spieler, der sich an CONAN EXILES wagen will (zumindest zum gegenwärtigen Zeitpunkt, anderthalb Jahre nach Veröffentlichung der Vollversion), auf eine Fülle von Servern zugreifen kann. Neben den offiziellen Servern, die Funcom eingerichtet hat, gibt es so zahlreiche private Server, die bei diversen Firmen angemietet sind. Man kann nicht nur entscheiden, ob man etwa im PvP- oder PvE-Modus spielen will; auch andere Parameter variieren zum Teil drastisch, je nachdem, welchen Server man gewählt hat. Daran

Zunächst einmal hängt das durchaus mit der Rätselhaftigkeit der „Exiled Lands“ zusammen: Eine Spielwelt, die ihre Geheimnisse nicht ohne weiteres preisgibt, ist eine Spielwelt, deren Gefahrenpotenzial und innere Logik schwer berechenbar sind. Einen weiteren Ausdruck findet diese Rätselhaftigkeit darin, dass die Entwickler nur spärlich auf Tutorials zurückgreifen. Die Spielerinnen und Spieler werden zwar nicht ins kalte Wasser, wohl aber in den heißen Wüstensand geworfen und müssen schauen, wie sie zurechtkommen. Ihre zuverlässigste Anleitung besteht in sogenannten „Journey Steps“, die eine Richtlinie liefern, was ungefähr als Nächstes ansteht. Anfangs gibt es sehr einfache Aufgaben zu bewältigen, die darauf hinauslaufen, das schiere Überleben des Avatars zu gewährleisten. Man muss also etwas zu essen und zu trinken finden, Kleidung und Werkzeug herstellen. Im Laufe der Zeit werden die Aufgaben selbststredend herausfordernder, schwerer zu bewältigen und mitunter obendrein recht rätselhaft (wenn das Spiel beispielsweise verlangt „Destroy the Abyssal Remnant“ oder „Enter the Palace of the Witch Queen“ stellt sich zunächst die Frage, wo die entsprechenden Monster oder Örtlichkeiten zu finden sind). Aus dem Umstand, dass die Spielerinnen und Spieler meistens auf sich allein gestellt sind, wenn es darum geht, die jeweils nächsten Schritte zu bewältigen, folgt auch, dass man vieles nur experimentell ergründen kann, mitunter zum Schaden der Spielfigur. Wer beispielsweise rohes Fleisch isst, zieht sich eine Vergiftung zu, die beim Spielbeginn, wenn die Kräfte und Fähigkeiten des Avatars noch wenig entwickelt sind, schnell tödlich enden kann.⁹⁰ Bezogen auf die Mechanik des *Crafting* führt die sehr reduzierte Spielerführung dazu, dass man sich des Öfteren, wenn der saloppe Vergleich erlaubt ist, in der Lage des Ochsen vorm Berg wiederfindet. Zum Beispiel muss man erstmal darauf kommen, dass Teer abfällt, wenn man in einer Gerberei ein paar Häute und Baumrinde verarbeitet.

In CONAN EXILES gibt es also einen Imperativ des Überlebens, dessen Unbedingtheit häufig die Unklarheit korrespondiert, was genau zu tun ist. Das trägt wesentlich zu jenem Gefühl der Verlorenheit und Ausgesetztheit bei, das ein stetiger Begleiter der Spielerinnen und Spieler ist, wenn sie sich aufmachen, die „Exiled Lands“ zu erkunden.

entscheidet sich zum Beispiel, wie schnell man an Rohstoffe und Erfahrungspunkte kommt. Kurzum, der Schwierigkeitsgrad hängt wesentlich von dem gewählten Server ab. Die Vorgaben der Entwickler zielen allerdings ganz eindeutig darauf, jenen Effekt der Mühsal und des unausgesetzten Überlebenskampfes zu erzeugen, den ich hier zu beschreiben suche.

⁹⁰ Es ist möglich, über die rollenspieltypische Verteilung von Erfahrungspunkten einen Perk (im Sinn von „Vorteil“ oder „Vergünstigung“) freizuschalten, der es der Spielfigur erlaubt, ungekochtes Fleisch zu verzehren, ohne daran Schaden zu nehmen.

Eine andere Herausforderung, der man sich in *CONAN EXILES* stellen muss, besteht im *Crafting* selbst. Diese Herausforderung wird nicht unbedingt geringer, wenn man sich über das eigene Vorgehen im Klaren ist. Vor allem betrifft sie die Beschaffung der Rohstoffe, Ressourcen und Zutaten, die man benötigt, um höherwertige Waffen, Rüstungen, Gegenstände und Bauteile zu erstellen. Während man anfangs nur ein wenig Holz, Stein, Zwirn und Pflanzenfaser braucht, um sich mit einer rudimentären Ausrüstung zu versorgen, werden die fraglichen Materialien späterhin immer seltener, immer größer die erforderlichen Quantitäten. Sodass man mitunter lange und gefährliche Wege in Kauf nehmen muss, um sich etwa in den Besitz einer hinreichenden Menge Schwefel zu bringen. Doch selbst, wenn die fraglichen Ressourcen großzügig in der Spielwelt verstreut sind, hat man es nicht leicht. Denn es dauert einfach eine Weile, um mit der Spitzhacke wiederholt einige Dutzend Felsbrocken zu zer schlagen und – sowie der Avatar die Grenze seiner Tragfähigkeit erreicht hat – die gewonnenen Steine an den Ort zu schaffen, wo man seine Burg oder Festung vielleicht um einen Turm ergänzen möchte. Und schließlich gilt es noch, den Herstellungsprozess selbst zu bewältigen, der sich im späteren Spielverlauf regelmäßig über mehrere Stufen erstreckt.

Joseph Bradford schildert die damit verbundene Anstrengung wie folgt:

Complexity is fine as it gives crafting a sense of progression, but there are moments in *CONAN EXILES* where it crosses the line from fine to annoyingly tedious. Crafting a set of armor, for instance, requires three separate crafting stations to complete: a tannery, furnace, and armorer's bench. You're required to turn hide into leather, refine ironstone into iron bars, and then bring them all together on the armorer's bench. Then, in order to craft the armor, you first have to craft the shell – such as the padding for the chest piece or the lining for your gauntlets. Only then can you create the piece of armor you're after. It feels incredibly convoluted and oftentimes ends up making crafting feel more like a chore than fun.⁹¹

Man kann also sagen, dass Funcom die (mutmaßliche) Erfahrung des Avatars auf zweifache Weise mit jener des Spielers engführt: Beide finden sich in einer fremden, gefährlichen Wildnis wieder, ohne recht zu wissen, was sie zu tun haben, woraus mitunter Empfindungen von Rat- und Hilflosigkeit resultieren; und beide müssen, wenn sie von der anfänglichen Position der Ohnmacht in eine der Macht gelangen wollen, eine langwierige, mühselige Arbeit auf sich nehmen.⁹²

⁹¹ Joseph Bradford: *CONAN EXILES* review. In: ign.com, 21. April 2020 [17. Mai 2018], <https://www.ign.com/articles/2018/05/18/conan-exiles-review> [letzter Zugriff: 12.05.2020].

⁹² Wenn man dem Spiel wohlwollend gegenübersteht, kann man noch die umständliche und fummelige Menüführung als Teil dieser Erfahrung betrachten. Die Tatsache, dass sowohl die Konsolenfassungen als auch die PC-Portierung vor allem anfangs von Bugs geplagt waren, die *CONAN EXILES* eigentlich mehr oder weniger unspielbar machten (oder spielbar nur unter der

Das Spielgefühl, das so entsteht, lässt sich vielleicht am treffendsten vermittels des Vergleichs erläutern, den Brigid Mary Costello zwischen MINECRAFT und DON'T STARVE (Klei Entertainment, 2013), einem weiteren Survival-Spiel, anstellt. In ihrer phänomenologisch inspirierten Studie untersucht Costello, wie die Spielerhandlungen im dynamischen Zusammenwirken mit den Antworten, die der Programmcode des jeweiligen Spiels auf diese Handlungen gibt, ein Rhythmusgefühl erzeugen, das zugleich als Gefühl für die Spielwelt beschrieben werden kann.

Sie erläutert:

MINECRAFT has a close match between player action and game response, creating a groove that always feels in sync with the player. Conversely, DON'T STARVE doesn't always match player action and game response. Often a short-player action will cause a longer game response and the player must wait for that response to play out. For example, a short click on an object four steps away will trigger an animation of the character walking over to the object and picking it up. This means that often the player's action events are fast, while the gaps between them are long. These long gaps between player actions in DON'T STARVE make it harder for the player to perceive any rhythmic patterns within their own gameplay actions. The game responses in DON'T STARVE are a very busy contrast to this, with long response events that have short gaps between them. The rhythms of these long action/fast gap game responses are consciously perceived by the player and then subconsciously compared to the player's own fast action/long gap performed rhythms. The player experience of this mismatch in rhythms is the feeling of being held up or dragged back by the game. The labor of collecting in DON'T STARVE feels more laborious than MINECRAFT, not because of the amount of player activity required but because of this mismatch in rhythms between player action and game response.⁹³

In CONAN EXILES ist die von Costello analysierte rhythmische Störung auf der Makroebene des Spieldesigns zu verorten. Sie bezieht sich also weniger auf einzelne Animationen (obgleich es auch hier zu unangenehmen Verzögerungen kommt, vor allem beim Kampf und beim Klettern, was aber der hakeligen Steuerung und einem häufigen Ächzen der Serververbindungen zuzuschreiben ist), als auf grundlegende Mechaniken: Dem Vorwärtsdrängen der Spielerinnen und Spieler, ihrem Wunsch, die Welt zu erkunden oder auf die Jagd nach besonders gefährlichen Monstern zu gehen, steht immer wieder die Notwendigkeit gegenüber, sich mit Nahrung und Wasservorräten zu versorgen und in einem mühsamen, zeitraubenden Arbeitsprozess bessere Waffen und Rüstun-

Gefahr, jederzeit einen Absturz zu erleben, unerwartet alle Ausrüstung zu verlieren etc.) muss hingegen eher als gewissermaßen para-poetischer Effekt betrachtet werden.

93 Mary Brigid Costello: *The Rhythm of Game Interactions. Player Experience and Rhythm in MINECRAFT and DON'T STARVE*. In: *Games and Culture* 13 (2018), H. 8, S. 807–824, hier: S. 817. In ihrer Studie fokussiert Costello übrigens eine – so weit ich sehe – nahezu allen Survival-Spielen pertinente Spieleraktivität: das Baumfällen.

gen (oder auch einfach Fackeln und Schlafmatten) herzustellen.⁹⁴ Es handelt sich um eine Dämpfung, fast schon um ein Ausbremsen des Strebens nach einem spürbaren Spielfortschritt und des Wunsches, dass die Spielwelt etwas Neues, Noch-nicht-Dagewesenes offenbaren möge; zugleich jedoch um einen wesentlichen und unvermeidlichen Bestandteil der Spielerfahrung von CONAN EXILES – sodass das Fazit, welches Costello in Bezug auf DON'T STARVE zieht, ohne weiteres auch hier Geltung beanspruchen kann, dass man sich nämlich aufgehalten oder gar zurückgezerrt fühlt von dem Spiel und jenem „mismatch in rhythms“.⁹⁵

So lässt sich mit Fug und Recht behaupten, dass Funcom das Barbarentum, durchaus im Sinn Howards, als „grim, bloody, ferocious and loveless condition“ entwirft. Hierzu gehört, dass, wie bereits angedeutet, fast alles, was in der Spielwelt lebendig ist, es darauf abgesehen hat, dem Avatar den Garaus zu machen. Das betrifft die Tiere (von Hyänen und Krokodilen bis zu Mammuts und Gorillas) und Monster (etwa Fledermausdämonen, Drachen und Rieseninsekten) ebenso wie die anderen Exilierten, die sich durch den Umstand, dass sie Schicksalsgenossen der Spielfigur sind, keineswegs zu solidarischen Gesten veranlasst sehen, sondern in aller Regel nur zu Mord und Totschlag. Folglich ist man in CONAN EXILES ständig damit beschäftigt, um sein Leben zu kämpfen. Und da man sich in diesem Spiel leicht verkalkulieren kann, was die Widerstandsfähigkeit der eigenen Figur oder die Zähigkeit der Gegner betrifft (denn letztere treten häufig in größerer Zahl auf, und wenn der Ausdauerbalken des Avatars im falschen Moment verbraucht ist, wird sogar ein hochstufiger Krieger zur hilflosen Beute), bleiben die Kämpfe selbst dann noch eine Herausforderung, wenn man schon viele Stunden in den „Exiled Lands“ zugebracht hat. Zumal einen ja nicht nur die feindseligen Kreaturen umbringen können, sondern desgleichen Hitze, Kälte, Hunger, Durst, Sandstürme und Stürze von Türmen und Felswänden. Auch hier verschätzt

⁹⁴ Unbenommen ist, dass es Spielerinnen und Spieler geben wird, für die das *Crafting* den wesentlichen Grund darstellt, sich mit CONAN EXILES zu beschäftigen. Allerdings ist das Spiel darauf angelegt, auch jemanden, der eine nicht endende Freude bei der immer detaillierteren Ausgestaltung seiner Festung erlebt, die Mühsal der Rohstoff-Beschaffung spüren zu lassen. Darüber hinaus macht die Spielmechanik der „Purge“ den begeisterten Baumeistern das Leben schwer: Denn wenn ein Spieler – oder ein Spielerclan – zu mächtig wird, rotten sich in den „Exiled Lands“ Monster zusammen, die in mehreren, immer stärker werdenden Wellen die Behausung von vorwitzigen Recken angreifen, um sie zu zerstören.

⁹⁵ Es könnte interessant sein, das Phänomen des aus dem Takt geratenen Spieler-Grooves auf das in den Game Studies beliebte Konzept des Flow zu beziehen, wie es der Psychologe Mihály Csíkszentmihályi entwickelt hat. Vgl. Mihály Csíkszentmihályi: *Beyond Boredom and Anxiety. Experiencing Flow in Work and Play*. San Francisco 1975.

man sich gerne; sei es, weil manche Mauer höher ist, als es zunächst den Anschein hat, sei es, weil man vergisst, wie schnell sich ein Wasserschlauch leert, wenn man durch die Wüste irrt.

Es steht also fest: Die Gefahr ist allgegenwärtig in *CONAN EXILES*, und der Überlebenskampf gestaltet sich als mühevoll und aufreibend. Nun sorgen dieselben Aspekte, die die Spielwelt – durchaus in einem unangenehmen, wenig erfreulichen Sinn – so herausfordernd machen, zugleich dafür, dass jener „wonderful and liberating sense of imagination and adventure“, den Sidney-Fryer der Prosa Howards attestiert, die „Exiled Lands“ zu durchdringen vermag. Der Zauber der Fantasy ist eben auch in *CONAN EXILES* an eine wechselseitige Bedingtheit von Drohung und Verheißung gebunden. Die harsche Düsternis der „Exiled Lands“ eröffnet einen Raum des Geheimnisses, der zu immer neuen Erkundungen lockt, von den Spielerinnen und Spielern aber im selben Moment verlangt, sich all dem Erschöpfenden und Zerstörerischen zu stellen, wenn sie dem eigenen Entdeckerdrang nachkommen wollen.

Man beginnt *CONAN EXILES* ja buchstäblich nackt und wehrlos. Wer die Wüste verlassen hat, findet sich in einer fruchtbaren Flusslandschaft wieder, in der man zwar leicht an Essbares und Wasser kommt, sich zugleich jedoch einer Fülle an Gefahren ausgesetzt sieht.⁹⁶ Anfangs sind selbst Hyänen und Riesenschildkröten eine tödliche Bedrohung, und man ist ständig damit beschäftigt, vor irgendetwas oder irgendjemandem davonzulaufen. Da erscheint es als Großtat, wenn es gelingt, einen Hasen zu erschlagen. Und ist man so weit, dass die ersten Waffen gefertigt und ein schlichter Unterschlupf errichtet sind, fühlt man sich in diesem Spiel schon fast als Held. Nun geht es darum, Erkundungen zu unternehmen. Denn man muss schließlich einen geeigneten Ort finden, um sich niederzulassen. Nah am Wasser sollte er sein; zudem braucht man leichten Zugriff auf unentbehrliche Rohstoffe wie Holz und Stein; und idealerweise gibt es eine Population von Riesenschildkröten (oder sonstigen schmack- und nahrhaften Tieren) in der Nähe, die eine stetige Fleischzufuhr gewährleistet.

Also durchstreift man die Auen oder steigt in die nahen Hügel, immer bedacht darauf, sich nicht zu weit von vertrautem Gebiet zu entfernen oder aus Versehen in ein größeres Lager anderer Exilierter hineinzustolpern. Ehrfürchtig betrachtet man die riesenhaften Statuen, die am Flussufer aufragen, oder die mächtigen Türme, die in der Ferne gen Himmel sich recken. Und vielleicht stößt man auf die prächtige Festung anderer Spielerinnen und Spieler, die

⁹⁶ Dennoch ist das Spiel von Funcom, was das betrifft, gewiss freundlicher zu dem Spieler als etwa *ARK: SURVIVAL EVOLVED* (Studio Wildcard u. a., 2017), bei dem es schon mal passieren kann, dass man sich unmittelbar nach dem Einsteig in die Spielwelt vor dem Maul eines Tyrannosaurus Rex wiederfindet.

schon sehr viel länger in den „Exiled Lands“ sich umgetan haben – und man fragt sich, von staunender Bewunderung ergriffen, was diese Recken alles gesehen, erlebt und vollbracht haben mögen, bis sie so weit waren, ein solches Bauwerk zu errichten.

In dieser Spielphase gelingt CONAN EXILES etwas wirklich Beachtliches: Vor allem, wer im Verbund mit Gefährten die Wildnis erkundet, vorsichtig, langsam, entzückt und verängstigt, mag die Fantasie einer Völkerwanderung *en miniature* erleben, oder sich – auch dies ein Lieblingsthema von Howard – wie die Siedler an der *Frontier* fühlen, die in harschem Überlebenskampf versuchten, einem, so sagt es uns die amerikanische Mythopoesie, ebenso zauberischen wie feindseligen Land eine Heimat abzutrotzen.⁹⁷

Irgendwann hat man es schließlich geschafft, ein paar Häuser zu bauen, die den Namen verdienen, verfügt über ein Bett und ein paar grob gezimmerte Möbel, hat vielleicht sogar schon eine Schmiede und einen Brennofen errichtet ... und in dem „Irgendwann“ liegt selbst noch ein Geheimnis des Spiels von Funcom. Denn die schiere Dauer des Entwicklungsprozesses, die vielen Stunden, die es braucht, bis aus einem nackten, hilflosen Exilierten ein Überlebender wird, bis eine Handvoll Überlebende einen Clan oder Stamm gebildet haben, der in den „Exiled Lands“ bestehen kann – die Zeitlichkeit des Überlebens also –, vermittelt ein im Wortsinn episches Gefühl: Die Begründung einer neuen Ordnung vollzieht sich im eigenen Tun, der unausgesetzten Arbeit und Mühsal.

Wenn das erste große Ziel erreicht ist, kann es jedenfalls vorkommen, dass man vor der Tür des eigenen Heims steht und über das Land hinausblickt, während die Sonne untergeht, und dabei von einer seltsam wehmütigen Stimmung ergriffen wird. Denn die Nacht ist sehr dunkel in CONAN EXILES, und wahrscheinlich trägt die geheimnisvolle Leere der Spielwelt dazu bei, dass diese Dunkelheit eine archaische Macht entfaltet, wenn sie über die Wildnis hereinbricht. Man steht also da, von einem Lagerfeuer beschienen, und sieht, wie irgendwo in der Finsternis andere Feuer aufscheinen: ganz nah, auf einer Insel im Fluss, oder weit entfernt, in den Hügeln am Rand des Horizonts. In solchen Momenten ist das Gefühl der Verlorenheit und Ausgesetztheit, von dem ich vorhin sprach, am stärksten. Zugleich erfüllt CONAN EXILES mit seiner Nachtpoesie das Versprechen der Fantasy, wie es wenige andere Spiele vermögen – gerade weil das Versprechen, in der Erfüllung, immer noch und immer nur ein Versprechen bleibt.

⁹⁷ Ich möchte die Gelegenheit nutzen, Björn Hochschild zu danken, der nicht nur wochenlang mit mir die „Exiled Lands“ erkundet, sondern sich außerdem die Zeit genommen hat, unsere gemeinsame Spielerfahrung ausführlich zu diskutieren. Einige der Gedanken, die ich auf diesen Seiten zu entwickeln versuche, gehen auf seine Beobachtungen zurück.

Etwas, das stets im Begriff ist, sich zu enthüllen, dann jedoch wieder in die Verborgenheit zurücksinkt.

Diese kleine, lyrische Skizze sollte einen Eindruck von der konkreten Spielerfahrung vermitteln, die Funcom ermöglicht. Sie ließe sich um Dutzende Seiten erweitern. Doch das Prinzip bleibt, so meine ich, noch dann bestehen, wenn die Spielerinnen und Spieler nach langer Zeit selbst zu den Großen der „Exiled Lands“ gehören. Denn in dem Maße, wie ihr Heim wächst, wächst auch die Gefahr, von einem feindlichen, mag sein übermächtigen Stamm entdeckt zu werden. So kann es schnell geschehen, dass man nach unzähligen Spielstunden einen Privat-Kataklysmus erlebt: Alles, was man mühsam sich erbaut hat, liegt dann plötzlich in Trümmern – zerstört von anderen Spielern, die sich noch besser im unausgesetzten, grausamen Überlebenskampf des Hyborischen Zeitalters eingerichtet haben, als man selbst dies vermochte.

Es bleibt in CONAN EXILES also bei der wechselseitigen Bedingtheit von Gefahr und Verzauberung, von Entdeckerfreude und Mühsal. Die verschiedenen Spieleraktivitäten formen dabei einen Kreislauf, in dem jede einzelne Handlung mit allen anderen verbunden ist, sie (im Erfolgsfall) begünstigt und vorantreibt: Man kämpft, um neue Gebiete zu erkunden; man erkundet neue Gebiete, um an Rohstoffe zu gelangen; man sammelt Rohstoffe, um zu bauen; man baut (nicht nur, aber in letzter Konsequenz), um höherwertige Ausrüstung zu erstellen; man erstellt höherwertige Ausrüstung, um seine Chancen im Kampf zu verbessern. Worauf man wiederum gefährlichere Gebiete erkunden kann. Und so weiter, und so fort.⁹⁸

Der Imperativ des Überlebens

Die Prävalenz dieses potenziell endlosen Kreislaufes, für den das Wörtchen *grind* selten angemessen erscheint, verdeutlicht einmal mehr die Nähe von

⁹⁸ In seinen grundlegenden Merkmalen ähnelt der beschriebene Zyklus von Spieleraktivitäten durchaus jenem, der den „survival mode“ von MINECRAFT prägt. Sean C. Duncan schreibt: „[T]he game uses survival mode as a way to push the player through the earliest stages of the game, and to build a sense of immersion within the world. As the sun begins to set on the first night in a matter of minutes, the player is often scrambling to build a pickaxe, find coal (necessary to make torches), and either build a simple house or carve a sanctuary out of a rock face. Unlike MINECRAFT CLASSIC, the survival mode pushes the player to explore the space, learn to build, and then actually construct within the first few minutes of the game.“ Und weiter: „In MINECRAFT, the key relationship to note is that survival is necessary to propel initial construction, but that construction also ‚pays off‘ by supporting survival.“ Sean C. Duncan: MINECRAFT, Beyond Construction and Survival. In: Well Played. A Journal on Video Games, Value and Meaning 1 (2011), H. 1, S. 1–22, hier: S. 11–12.

CONAN EXILES zu Howards düsterer Geschichtsphilosophie. Funcom geht allerdings noch weiter. Tatsächlich findet sich in ihrer Interpretation des Hyborischen Zeitalters eine spielmechanische Entsprechung zu der Freiheit der Zwangsläufigkeit, die ich anhand von „Queen of the Black Coast“ zu beschreiben suchte. In CONAN EXILES gibt es, wie gesagt, einen Imperativ des Überlebens. Dieser Imperativ ist absolut, ein Wert an sich, strenggenommen der einzige Wert, den das Spiel gelten lässt. Man muss sich ihm unterwerfen. Und hat man ihn erst einmal angenommen, ist alles andere gerechtfertigt. Selbstredend betrifft das die unausgesetzte Vernichtung von Tieren, Menschen und Monstern. Aber dergleichen ist ja das täglich' Brot im Videospiel.

Deutlich unbehaglicher wird es, wenn CONAN EXILES den Spielerinnen und Spielern nicht nur ermöglicht, sondern sie förmlich dazu zwingt, zum Sklavenhalter zu werden. Denn zum einen braucht man Kämpfer und Bogenschützen, um die eigene Festung zu schützen; zum anderen können Ausrüstungsgegenstände der höchsten Güteklasse allein von entsprechend ausgebildeten Schmieden und anderen Handwerkern hergestellt werden; darüber hinaus zieht sich der Avatar in bestimmten, offenbar schwarzmagisch durchdrungenen Gegenden der Spielwelt (vor allem alte Tempel und sonstige unheilige Stätten) sogenannte „Corruption“ zu, die nur geheilt werden kann, wenn er sich von einer Tänzerin oder einem Tänzer unterhalten lässt; und schließlich erfordert der Ausbau des eigenen Heims irgendwann solche Mengen an Materialien, dass der Herstellungsprozess kaum zu bewältigen ist, wenn man nicht über Leibeigene verfügt, die sich beispielsweise darum kümmern, Ziegel zu brennen oder Eisen zu schmelzen.

Tatsächlich verlangt CONAN EXILES sogar eine Art Selbstversklavung von den Spielerinnen und Spielern, die in den „Exiled Lands“ reüssieren wollen. Denn nicht nur die Angriffe feindlicher Clans und Stämme können die eigene Behausung dem Erdboden gleichmachen. Es gibt auch einen sozusagen natürlichen Verfallsprozess, der einsetzt, wenn man zu lange nicht in die „Exiled Lands“ zurückgekehrt ist; wohlgemerkt geht es hier um eine Abwesenheit in „play time“ (Jesper Juul)⁹⁹ oder „real world time“ (José P. Zagal und Michael Mateas)¹⁰⁰, was faktisch bedeutet, dass die Zeitlichkeit der Spielwelt mit jener der Alltagswelt in Konkurrenz tritt, wobei erstere immer wieder den Primat einfordert. Wer nicht bereit ist, sich diesem Diktat zu fügen, wird mit der buchstäb-

⁹⁹ Vgl. Jesper Juul: Introduction to Game Time. In: Noah Wardrip-Fruin/Pat Harrigan (Hg.): First Person. New Media as Story, Performance, and Game. Cambridge, Mass./London 2004, S. 131–142.

¹⁰⁰ José P. Zagal/Michael Mateas: Time in Video Games. A Survey and Analysis. In: Simulation & Gaming 41 (2010), H. 6, S. 844–868, hier: S. 850.

lichen Vernichtung des Spielfortschritts vieler Stunden bestraft, wenn er nicht sehr gut aufpasst.

Wie dem auch sei, die Sklavinnen und Sklaven sind jedenfalls selbst noch ein Gut, das, wie ein Schwert, ein Helm oder ein Möbelstück, „hergestellt“ wird. Das geht so zu, dass man einen Nichtspielercharakter niederschlägt, ihn dann bindet und verschleppt und schließlich, zurück daheim, an das eigens zu diesem Zweck konstruierte „Wheel of Pain“ kettet, um seinen Willen zu brechen.¹⁰¹ Fast könnte man meinen, die Entwickler von CONAN EXILES hätten sich gezielt in die Lächerlichkeit und die Abstraktion geflüchtet, um ein wenig zu verschleiern, was für eine Ungeheuerlichkeit hier in Rede steht. Doch der alberne Lumpenpuppen-Effekt, der die Entführung der Nichtspielercharaktere begleitet, wenn die plötzlich absurd biegsamen Körper über den Boden geschleift werden, ändert wenig daran – und das gilt ebenso für die Tatsache, dass das, was am „Wheel of Pain“ sich vollzieht, also das systematische Quälen und Demütigen eines Menschen, keine grafische Darstellung findet –, dass die Spielerinnen und Spieler hier zu Handlungen verleitet werden, die ihren eigenen Maßstäben nach wahrscheinlich kaum zu rechtfertigen sind.¹⁰²

101 Das „Wheel of Pain“ findet sich übrigens nicht bei Howard, sondern ist John Milius' Film CONAN THE BARBARIAN (USA 1982) entlehnt. Hier verbringt Conan den Großteil seiner Kindheit und Jugend als Sklave an diesem Rad – eine aus Sicht Howards vermutlich absurde bis empörende Vorstellung. Im Film dient die lange Gefangenschaft Conans unter anderem dazu, die tumbere, sowohl wort- als auch gefühlskargere und obendrein irgendwie hilflosere Version des Cimmeriers, die Arnold Schwarzenegger durchaus überzeugend verkörpert, plausibel zu machen.

102 In späteren Fassungen des Spiels scheinen die Entwickler jenen Lumpenpuppen-Effekt deutlich reduziert zu haben. Dessen ungeachtet bedient sich CONAN EXILES ganz allgemein einer Ästhetik des Grotesken, um das Grausame der Spielwelt, und die Rolle des Spielers darin, verträglicher zu machen. Die zerstückelten Leichen besiegtter Gegner muten derart unreal an, dass die blutrünstige Brutalität sich fast zur Harmlosigkeit kehrt. Und gewisse Bizarrerien – man kann nicht nur die Überreste getöteter Gegner, sondern sogar die Leiche des Avatars (in einer wiederum sehr abstrakten Darstellung) zerhacken und verspeisen – grenzen an eine Selbstparodie wüsten Barbarentums.

Übrigens gibt es Spielerinnen und Spieler, die die Affinität von CONAN EXILES zur Sklaverei in einer de certeauschen „Aneignung“ für Zwecke nutzen, die von den Entwicklern wahrscheinlich nicht vorgesehen waren: Sie verabreden sich auf bestimmten Servern zu erotisch aufgeladenen Rollenspielen zweiter Ordnung (sozusagen das Rollenspiel im Rollenspiel), bei denen die einen als Sklavenhalter auftreten, die anderen in die Rolle der Sklaven schlüpfen, die sich unterwerfen und demütigen lassen. Vgl. Dominik Schott: „Die Sklaven kommen ja von sich aus“. Online-Rollenspiele in der Conan-Welt. In: Spiegel Online, 08. September 2018, <http://www.spiegel.de/netzwelt/games/rollenspiele-in-conan-exiles-die-sklaven-kommen-ja-von-sich-aus-a-1226825.html> [letzter Zugriff: 12.05.2020].

Der Punkt ist nun, dass, wie gesagt, in CONAN EXILES noch die empörendsten Taten als sinnvoll und notwendig erscheinen, weil der Überlebensimperativ nach ihnen verlangt. Ich betone das nicht, weil ich CONAN EXILES für verwerflich halte oder der Meinung bin, Funcom hätte sich einer unverzeihlichen Grenzüberschreitung schuldig gemacht. Andererseits käme es mir allzu gemütlich vor, sich des Problems mit dem Hinweis darauf zu entledigen, dass CONAN EXILES ja „nur ein Spiel“ sei – und obendrein ein Fantasy-Spiel. Wer eine solche Haltung vertritt, erklärt nicht nur die Beschäftigung mit Videospielen, sondern strenggenommen jedes Nachdenken über Kunst zu einem Zeitvertreib für Regentage; kurzum, zu etwas letztlich Überflüssigem. Nun verhält es sich aber so, dass die Dinge, die ein Videospiel darstellt, zwar nicht wirklich sind (in dem Sinn, wie etwa die Tasse Kaffee auf dem Schreibtisch wirklich ist), sehr wohl aber die Erfahrungen, die es gestaltet. Somit wäre die Frage, was der Umstand, dass man in CONAN EXILES mit der größten Selbstverständlichkeit zum Sklavenhalter und Folterknecht gemacht wird, zu der Spielerfahrung beiträgt.

Vielleicht dieses: die Erkenntnis, dass wir niemals Conan sein werden. Denn der Cimmerier, wie Robert E. Howard ihn darstellt, käme im Traum nicht auf den Gedanken, einen Sklaven zu halten. Übrigens würde er sich auch keine Festung bauen. Und nach allem, was wir wissen, ist er nicht besonders wählerisch, was Waffen und Rüstungen betrifft. Tatsächlich ist die unüberschreitbare Kluft zwischen Conan und den Figuren der Spielerinnen und Spieler buchstäblich vom ersten Moment an markiert. Nicht nur, dass Conan den Avatar – in der filmischen Eröffnungssequenz des Spiels – von dem Kreuz herabholt, an das er geschlagen wurde und an dem er ohne das Eingreifen des Cimmeriers zweifellos verendet wäre; nicht nur, dass er sich in der Folge auf charakteristische Weise über die Weichheit der Zivilisierten verbreitet, zu denen er die Spielfigur zählt; nein, nachdem er sich knapp verabschiedet hat, marschiert er geradewegs in einen Sandsturm hinein. Diese den ganzen Himmel bedeckenden, apokalyptisch anmutenden Stürme plagen die Spielerinnen und Spieler im Verlauf ihrer Exilierten-Karriere immer wieder. Sie haben eine Neigung, ohne Vorwarnung sich zusammenzubrauen und den Avatar schnell und erbarmungslos ums Leben zu bringen. Ganz gleich, welches Level man erreicht, ganz gleich, wie prächtig und uneinnehmbar das Heim ist, das man sich erbaut hat, ganz gleich auch, welche Güte die Waffen haben, die man zu schmieden versteht – es wird den Spielerinnen und Spielern niemals möglich sein, so wie Conan, nur mit einem Felllendenschurz bekleidet, in einem Sandsturm zu überleben. Dafür braucht man schon eine eigens für diesen Zweck bestimmte Maske, die nicht eben unaufwendig zu fertigen ist.

Auch sonst trägt Funcom von Anfang an Sorge, dass sich die Spielerinnen und Spieler bezüglich der Fallhöhe der eigenen Figur keinerlei Illusionen

hingegen. Wenn die Erstellung des Avatars beendet ist, wird uns, unmittelbar vor Conans Erscheinen, ein am Kreuz angebrachtes Holzschild gezeigt, auf dem die Vergehen der Spielfigur verzeichnet sind: etwa Kleindiebstahl, das Singen unanständiger Lieder oder das Schlagen eines Kamels.¹⁰³ Es ist dies ein etwas verschrobener Anflug von Humorismus, der in einem so martialischen Spiel wie CONAN EXILES leicht deplatziert wirkt und das Pathos des Einstiegs – der bittere Kreuzestod eines Verstoßenen – wirkungsvoll untergräbt.

Und noch das Ende des Spiels ist darauf bedacht, die über viele Dutzend Stunden gewirkten Heldentaten auf ihr wahres Maß zurechtzustutzen. Nachdem der Avatar das magische Armband, das ihn an die „Exiled Lands“ kettet, endlich hat lösen können, verlässt er sogleich die Wildnis, die wenigstens den Spielerinnen und Spielern eine Art Heimat geworden ist. Das ist ähnlich inszeniert wie der Abschied Conans in der Eröffnungssequenz: Wir sehen eine einsame Gestalt, die ihren Weg geht. Er führt im Fall der Spielfigur aber nicht ins Herzen des Sturms, sondern einem leeren Horizont entgegen. Damit ist, in einer seltsam trostlosen Volte, eigentlich alles negiert, was man ihm Spielverlauf geschafft hat. Auch wenn man sich eine mächtige Burg erbaut, hunderte von Feinden erschlagen und die entferntesten Ecken der „Exiled Lands“ erkundet hat – es zählt nichts. Die Burg wird verfallen oder von einem anderen Spieler niedergerissen werden; die Vasallen werden erschlagen oder in alle Winde verstreut; und die Schätze und Ressourcen, die man gesammelt, die Ausrüstungsgegenstände, die man gefertigt hat, werden zur Kriegsbeute. Nichts hat Bestand. Nichts eine dauerhafte Wirkung. Denn letztlich bleiben die „Exiled Lands“ ein Ort, an dem man nicht leben kann – anders als Conan, der kommt und geht, wie es ihm beliebt, und der kein Bedürfnis nach Erholung und Sicherheit hat, weshalb ihm noch die unwirtlichste, feindlichste Umwelt zur (obzwar flüchtigen) Heimat werden kann. So bleibt der Eindruck, dass der Avatar im Augenblick seines vermeintlichen Triumphs, wenn das große Ziel erreicht ist – der letzte „Journey Step“ besteht eben darin, die „Exiled Lands“ zu verlassen –, nun endlich jenen Tod stirbt, vor dem Conan ihn zu Spielbeginn bewahrt hat.

In diesem Kontext sollte man, meine ich, auch das Gimmick sehen, welches darin besteht, dass die Spielerinnen und Spieler die Möglichkeit haben, die Penisgröße der männlichen beziehungsweise den Brustumfang der weiblichen Figur zu bestimmen. Die Vermutung ist naheliegend, dass Funcom mit diesem Angebot ans Publikum auf ein werbewirksames Skandalchen schielte oder einen zusätzlichen Kaufanreiz für all jene zu schaffen suchte, die schon immer mal einem Porno der gröberen Machart entlaufene Barbarinnen oder

103 Zugegeben, es sind auch ernstere Vergehen zu verzeichnen – wie das Verstümmeln eines Wachmanns oder das Vergiften eines Brunnens.

Barbaren spielen wollten. „Porno“ ist aber noch in einem umfassenderen und beunruhigenderen Sinn das richtige Stichwort. Denn selbst wenn man sich mit einer Spielfigur begnügt, deren Anatomie halbwegs im Rahmen des Gängigen verbleibt, ist auffällig, dass die Physiognomie des Avatars in ihrer eigentümlich plastischen Künstlichkeit einem Körperideal der (freilich weit über die Pornografie hinausreichenden) Mainstream-Sexindustrie entspricht.

Hier kommt etwas Roh-Taxierendes zum Ausdruck; ein kalter Blick, der um den Wert des Fleisches und den Unwert von allem übrigen weiß. Somit werden die Spielerinnen und Spieler daran erinnert, dass ihre Figuren letztlich selbst nur Sklaven sind, die springen müssen, wenn man ihnen den Stock hinhält, und im Kampf um einen Platz an den Fleischtöpfen alles geben, was sie eben zu geben haben. Der wahre Herr der „Exiled Lands“ ist das düstere, grimmige Weltgesetz, das den *Conan*-Zyklus von Robert E. Howard durchwaltet und in Funcoms Spiel die Gestalt jenes Überlebens-Imperativs annimmt, der sämtliche Handlungen, die der Verlängerung der physischen Existenz dienen, immer schon gerechtfertigt hat, sodass ein endloser Kreislauf von Mord, Vernichtung und Unterdrückung als einzig möglich Form des Daseins erscheint.

Die Brutalität – und, mag sein, Ehrlichkeit – von *CONAN EXILES* besteht also darin, dass die Spielfiguren, ganz gleich, wie weit sie es bringen, immer das Korn bleiben, das in dieser Mühle zermahlen wird. Und sich darin nicht von den Tieren unterscheiden, die sie schlachten, um ihr Fleisch zu essen, oder von den Monstern, die sie vernichten, um aufzusteigen in der gnadenlosen Hierarchie der „Exiled Lands“. Wenn ein Avatar, der eigentlich nichts will als zu überleben, und zwar auf Kosten aller, die nicht zu seinem Stamm oder Clan gehören, gleichsam *en passant* einige grauenvolle Kreaturen erschlägt und die Welt solcherart doch ein bisschen besser macht, ist damit zweifellos eine Eukatastrophe gestaltet, in ähnlicher Weise, wie es Howards Geschichten um den Cimmerier tun. Aber diese Lichtstrahlen sind, und auch das entspricht der Poetik der Barbarei, auf eine schwarz grundierte Leinwand gemalt.

Der Slogan, mit dem *CONAN EXILES* beworben wird, verfehlt die Spielerfahrung so gesehen um mehr als nur Haaresbreite. Denn was bleibt übrig von „Survive. Build. Dominate.“? Das Überleben führt ins Nichts, das Gebaute verfällt oder wird zerstört, und wer meint, die „Exiled Lands“ zu beherrschen, sieht sich früher oder später zur Einsicht gezwungen, dass er in dieser Wildnis bestenfalls geduldet ist. Man müsste schon Conan sein, um das Programm, das Funcom vorgibt, im Ernst zu verwirklichen – wenn sich der Cimmerier denn um dergleichen scheren würde.

Die Poetik der Barbarei – ein negatives Mitleiden?

Ich denke, dass die Spielerinnen und Spieler mithin auf eine Position verwiesen sind, die jener ähnelt, welche man als Leser von Howards *Conan*-Geschichten einnimmt. Diesem Gedanken will ich zum Abschluss nachgehen.

Wer sich eine Welt erträumt, in der zügellose Barbarei herrscht, muss ja eine Vorstellung davon haben, wo er sich selbst verorten würde. Es gibt die, die Gewalt ausüben, und die, die unter Gewalt zu leiden haben, die Henker und ihre Opfer, und alle psychologische, politische und moralische Nuancierung sollte uns nicht dazu verleiten, diesen Unterscheid leichthin zu verwischen. Nun steht zu vermuten, dass ein Mensch, der nach dem großen Reinemachen sich sehnt, für die eigene Person nicht unbedingt die Rolle desjenigen vorsieht, der gefoltert und vergewaltigt wird und mit gebrochenen Knochen und eingeschlagenem Schädel in einem Massengrab landet. Vielmehr wird so jemand wahrscheinlich der Meinung sein, dass er oder sie aus irgendeinem Grund über irgendwelche Eigenschaften und Fähigkeiten – Kampfgeschick oder Einfallsreichtum? Ruchlosigkeit oder das Charisma des geborenen Führers? – verfügt, die es erlauben würden, unter den Bedingungen eines Krieges aller gegen alle zu prosperieren.

Zu den bemerkenswertesten Eigenschaften des *Conan*-Zyklus von Robert E. Howard gehört indessen, dass er seinen Leserinnen und Lesern wenig Raum für derartige Fantasien gibt.

Let me live deep while I live; let me know the rich juices of red meat and stinging wine on my palate, the hot embrace of white arms, the mad exultation of battle, when the blue blades flame and crimson, and I am content. [...] I live, I burn with life, I love, I slay, and I am content.¹⁰⁴

So spricht Conan auf dem Höhepunkt einer bemerkenswerten theologisch-philosophischen Unterredung, die er mit Bêlit führt – und er ist der Einzige, der im Hyborischen Zeitalter so sprechen kann und darf. Die unvergleichliche Robustheit, die in diesen Worten zum Ausdruck kommt,¹⁰⁵ ist ebenso sein Vorrecht wie die sorglose Sinneslust, mit der er das Leben liebt und den Tod verachtet; eine Art bluttriefender Epikureismus. Conan kennt durchaus Angst, Pein und Niederlagen. Zu Beginn von „A Witch Shall Be Born“ (1934) findet er sich beispielsweise in der Position eines Opfers von Gewalt und Grausamkeit wieder:

¹⁰⁴ Howard: *Queen of the Black Coast*, S. 246.

¹⁰⁵ Übrigens echot er sie zum Teil in der erwähnten Eröffnungssequenz von *CONAN EXILES*, als – unerfüllbare? – Aufforderung an die Spielfigur.

By the side of the caravan road a heavy cross had been planted, and on this grim tree a man hung, nailed there by iron spikes through his hands and feet. [...] The perspiration of agony beaded his face and his mighty breast, but from under the tangled black mane that fell over his low, broad forehead, his blue eyes blazed with an unquenched fire.¹⁰⁶

Howards Beschreibung lässt keinen Zweifel daran aufkommen, dass es dem Cimmerier wenig Freude macht, ans Kreuz geschlagen zu werden; ebenso wenig lässt sie Zweifel daran aufkommen, dass die Kreuzesmarter nicht vermag, Conan zu brechen. Überhaupt gibt es nichts, was ihn brechen könnte – keine Qual, keine Not, keine Verzweiflung –, wie es auch nichts gibt, was ihn ändern könnte. „Conan lets the world keep on changing faster and faster and refuses to change himself. As a result, he is left still standing in the ruins of civilization“, wie es Christopher Dowd ausdrückt.¹⁰⁷ Wahrscheinlich ist dies in der Tat das Geheimnis des Cimmeriers. Er steht außerhalb der Geschichte, ist so unveränderlich und unüberwindlich wie es die Barbarei selbst in Howards Augen war. Darum sind seinem Hunger (nach dem roten Fleisch toter Tiere und dem weißen Fleisch der Frauen) und seinem Durst (nach Wein und Blut) keine Grenzen gesetzt. Und darum muss er keinen Feind, keine Macht, kein Schicksal fürchten: Er wurde auf einem Schlachtfeld geboren, und die ganze Welt ist ihm ein Schlachtfeld. Er ist wie eine herrliche Blume, die sich von Tod und Schmerz nährt.

Aus diesen Gründen also kann Conan sagen: „I live, I love, I slay, and I am content.“ Allein, wer ist wie Conan? Ganz sicher nicht die zahlreichen Frauen, die seine Wege kreuzen und für gewöhnlich seine Geliebten werden.¹⁰⁸ Tatsächlich

106 Robert E. Howard: A Witch Shall Be Born [1934]. In: ders.: The Complete Chronicles of Conan, S. 356–392, hier: S. 365.

107 Dowd: The Irish-American Identities of Robert E. Howard and Conan the Barbarian, S. 33.

108 Bereits an dieser Stelle sei angemerkt, dass Winter Elliott in ihrer Deutung der Beziehung zwischen Conan und „seinen“ Frauen zu anderen Schlussfolgerungen kommt als ich. Ihrer Meinung nach besteht eine komplementäre Beziehung zwischen beiden, da der Cimmerier ebenso wie die Frauen aus Sicht der zivilisierten Gesellschaften das „Andere“ im Sinn der post-kolonialen Theorie verkörpert. Eine der Thesen, die Elliott auf der Grundlage ihrer Annahmen formuliert, lautet wie folgt: „In the Conan tales, the objectified narrative bodies of the women become the locus for those [libidinös-männliche, DI] fantasies. But Conan’s body is also displayed, also fetishized, and also subjected to fantasy. Unfortunately for Conan, that fact puts him in a distinctly female position, for Western civilization, Howard, and the amorphous civilization of the Hyborian Age define femininity as vulnerability, as body on display. For the Hyborians, as Valeria demonstrated, the female is defined by her ability to be stripped naked, her body vulnerable and powerless. Conan, then, inhabits that territory more than once. Like Valeria, he can get revenge after the fact, taking back his manhood and his masculinity, but he can’t undo the subjectification of his body. He may be written male, but he doesn’t perform a male role.“ Winter Elliott: Life, Liberty and the Pursuit of Women. Gender Dynamics in the Hyborian World. In: Prida (Hg.): Conan Meets the Academy, S. 51–69, hier: S. 67.

ergeht es den Frauen in Howards Geschichten um den Cimmerier meist so schlecht, dass man nicht recht weiß: Ist das jetzt Misogynie oder ein verzweifelter Feminismus? Natala aus „The Slithering Shadow“ (1933) ist eine ehemalige Sklavin, und Olivia aus „Shadows in the Moonlight“ (1934) wurde von ihrem Vater in die Zwangsprostitution verkauft; Prinzessin Yasmela aus „Black Colossus“ (1933) widerfährt eine Art arkane Schändung, wohingegen Königin Taramis aus „A Witch Shall Be Born“ ganz handfest vergewaltigt wird; dass Bêlit nicht froh wird an ihren Schätzen haben wir bereits gehört, und selbst die unbeugsame Valeria aus „Red Nails“ landet splitter nackt auf einem Opferaltar.

Das Los des weiblichen Geschlechts ist also vorderhand unabhängig vom sozialen Stand und individuellen Entscheidungen und Persönlichkeitszügen. Es trifft die Frauen mit der zerschmetternden Wucht eines Verhängnisses, als metaphysische Fügung. Auf besonders perfide Weise erfährt dies Yasmina, Königin von Vendhya, in „The People of the Black Circle“ (1934), als ein Schwarzmagier, der sie begehrt, ihre Widerspenstigkeit mit einer grauenvollen Vision straft. In dieser Vision ist Yasmina gezwungen, all ihre bisherigen Existenzen noch einmal zu durchleben, und ihr Taumel durch die Jahrtausende, vom Anbeginn der Menschheit bis hinein in ihre Gegenwart, gestaltet sich als einziges Martyrium – ein Martyrium, das sie qua Geschlecht erleidet. Wieder und wieder und wieder:

She saw walled cities burst into flame, and fled screaming before the slayers. She reeled naked and bleeding over burning sands, dragged at the slaver's stirrup, and she knew the grip of hot, fierce hands on her writhing flesh, the shame and agony of brutal lust. She screamed under the bite of the lash, and moaned on the rack; mad with terror she fought against the hands that forced her head inexorably down on the bloody block.

She knew the agonies of childbirth, and the bitterness of love betrayed. She suffered all the woes and wrongs and brutalities that man has inflicted on woman throughout the eons; and she endured all the spite and malice of women for woman.¹⁰⁹

In Anbetracht des wahrlich infernalischen Daseins, zu dem die Frauen in Howards Weltentwurf verurteilt sind – wobei es ganz offensichtlich nicht in ihrer Macht liegt, eine Milderung des nach unergründlichem Ratschluss verhängten Urteils zu erwirken –, erscheint das Geschick der Männer federleicht und honigsüß. Schließlich sterben sie zumeist im Kampf oder werden umstandslos niedergemacht. Trotz dieser vergleichsweise erfreulichen Aussichten kann man sich kaum vorstellen, dass eine von Howards randständigeren Männerfiguren in das Loblied auf das barbarische Leben einstimmen würde, das wir aus Conans

109 Howard: The People of the Black Circle [1934]. In: ders.: The Complete Chronicles of Conan, S. 289–366, hier: S. 334.

Mund gehört haben. „I am content“ – eine schlichte, nicht allzu überschwängliche Aussage. Aber wenn man sich die blutigen Schrecken vergegenwärtigt, die das Hyborische Zeitalter für jene bereithält, die in es hineingeboren wurden, erscheint sie als ein wundersames Ding.

Wundersam ist sie nicht zuletzt mit Blick auf Balthus, den traurigen Held aus „Beyond the Black River“. Sein Fall ist ein besonderer. Denn Balthus ist wahrscheinlich im ganzen *Conan*-Zyklus die einzige Figur, die an der Seite des Cimmerier bestehen kann. Nicht, weil er diesem an Stärke, Ausdauer oder Geschicklichkeit gewachsen wäre. Ganz im Gegenteil. Auch Balthus wirkt neben Conan wie ein hilfloses Kind. Das ist keine Übertreibung. Denn Balthus ergeht es, seinem biologischen Geschlecht zum Trotz, wie beinah jeder Frau, die Conan begegnet. Er wird zur *damsel in distress*.

Vergleichen wir zwei der zahllosen Rettungen, die der Cimmerier im Verlauf seiner Abenteuer vollbringt. In „The Hour of the Dragon“ bewahrt er die Gräfin Albiona, die treu zu ihm stand, dem vermeintlich toten König von Aquilonien, vor dem Beil des Scharfrichters. Als Conan sie nun befreit, heißt es: „Stooping, he slashed the cords that bound her wrists and lifting her as if she had been a child, strode from the dungeon. She was sobbing hysterically, with her arms thrown about his corded neck in a frenzied embrace.“¹¹⁰ Dies, wohlgemerkt, obwohl Albiona als eine tapfere und willensstarke Frau eingeführt wurde.¹¹¹

Wie nun schildert Howard die Rettung des Balthus? Der junge aquilonische Siedler fällt Zogar Sag in die Hände, einem mächtigen Schamanen der Pikten, der ihn – eigentlich ein klassisch weibliches Schicksal – einer Riesenschlange opfern will. Ehe es soweit kommen kann, schreitet Conan ein:

[His] sword flailed down, crunching through flesh and bone, and then the Cimmerian was dragging Balthus around the altar, past a huddled shaggy bulk on the floor, to a door at the back of the long hut. [...] At the wall Conan halted, gripped Balthus and heaved him at arm's length into the air as he might have lifted a child.¹¹²

Es ist bemerkenswert, in welchem Maß sich die Beschreibungen ähneln. Nicht nur, dass beide, die Gräfin und der Siedler, in den starken Armen des Cimmeriers zu einem Kind werden. Auch die zeitweilige Paralyse, eine Folge der Todesangst, teilen Albiona und Balthus. Howard hat hier eine regressive Sehnsucht gestaltet, die vielleicht keinem Menschen ganz fremd ist und in welcher der Wunsch zum Ausdruck

¹¹⁰ Howard: *The Hour of the Dragon*, S. 639.

¹¹¹ Vgl. Howard: *The Hour of the Dragon*, S. 634.

¹¹² Howard: *Beyond the Black River*, S. 452.

kommt, sich rückhaltlos einem starken, überlegenen und unerschütterlichen Vater zu überlassen, der willens und fähig ist, das Nötige zu tun.

Am Ende aber steht Baltus dann doch für sich selbst ein. Gemeinsam mit dem Hund Slasher, „a great, gaunt, scarred beast“,¹¹³ dessen Herr ein Opfer der Grenzkriege zwischen den Pikten und den Aquiloniern wurde, tritt er den wilden, blutgierigen Eroberern entgegen, um einer Gruppe von Frauen und Kindern die Flucht zu ermöglichen – wissend, dass er keine Chance hat, aus diesem Kampf als Sieger hervorzugehen:

He fiercely hugged the head of the great dog growling at his side, muttered: „All right, boy, give em' hell!“ and sprang to his feet, drawing his ax. Then the dark figures flooded over the breastworks and closed in a storm of flailing axes, stabbing knives and ripping fangs.¹¹⁴

Mit diesen Worten nimmt der Erzähler Abschied von Balthus und Slasher. Als wir das nächste Mal von den beiden hören, in der Coda zu „Beyond the Black River“, kann nur noch über ihren Tod berichtet werden.

Balthus und Slasher gehören zu den zahllosen Verlierern des Hyborischen Zeitalers, in dem sich vielleicht nur, fantastisch bunt und fantastisch grausam, die Dunkelheit aller Epochen verdichtet. Ein junger Mann und ein Hund, der bereit ist, gemeinsam mit seinem neuen Herrn unterzugehen – zwei kleine, nichtige Leben, die in einen Strudel von Ereignissen hineingerissen werden, die sie nicht gewollt haben und die zu bestimmen außerhalb ihrer Macht liegt. In diesem Strudel gehen sie verloren und verschwinden ohne Spur. Doch einen Moment lang bringen Balthus und Slasher die Knochenmühle des Hyborischen Zeitalters zum Halten. Es ist dies der wahrscheinlich größte Moment in Howards *Conan*-Zyklus. Und zwar, weil hier etwas geschieht, das eigentlich nicht vorgesehen ist; etwas, wofür es keinen Platz gibt in der Poetik der Barbarei, die nur von der auswegslosen Fatalität ihres Weltgesetzes weiß. Es geschieht, mit einem Wort, etwas Neues. Denn Balthus und, so suggeriert der Erzähler, letztlich auch Slasher handeln aus Mitleid:

Without a word the old woman herded her charges ahead of her. As they faded into the darkness, Balthus could see the pale ovals that were the faces of the children twisted back over their shoulders to stare toward him. He remembered his own people on the Tauran and a moment's giddy sickness swam over ihm. With momentary weakness he groaned and sank down in the road; his muscular arm fell over Slasher's massive neck and he felt the dog's warm moist tongue touch his face.

113 Howard: *Beyond the Black River*, S. 465.

114 Howard: *Beyond the Black River*, S. 472.

He lifted his head and grinned with a painful effort. „Come on, boy“, he mumbled, rising. „We’ve got work to do.“¹¹⁵

In diesem Augenblick verlangt es Balthus weder nach rotem noch nach weißem Fleisch, auch nicht nach Wein und nicht einmal mehr nach dem Blut der Pikten. In diesem Augenblick begehrt und erhofft er nichts, als den Schmerz anderer ein wenig zu lindern. Darum haben sein Entschluss und sein Sterben, allem kriegesischen Pathos zum Trotz, etwas Zartes und Stilles; ein Eindruck, der sicherlich dadurch begünstigt wird, dass Howard, was nicht unbedingt seine Art ist, wegblendet, ehe das eigentliche Gemetzel beginnt. Balthus und Slasher sind so gesehen die wahren und vielleicht einzigen Helden im *Conan*-Zyklus. Doch es sind eben nicht sie, die überleben. Sondern der Cimmerier. Er kann auf das Andenken der beiden trinken. Er kann ihnen das größte Lob aussprechen, das er kennt. Und er kann schwören, dass er Vergeltung üben wird für ihren Tod.

„He was a man“, said Conan. „I drink to his shade, and to the shade of the dog, who knew no fear.“ He quaffed part of the wine, then emptied the rest upon the floor, with a curious heathen gesture, and smashed the goblet. „The heads of ten Picts shall pay for his, and seven heads for the dog, who was a better warrior than many a man.“¹¹⁶

Gewiss wird Conan genau das tun, was er ankündigt. Er wird siebzehn Pikten töten, um Balthus und Slasher zu ehren. Und vielleicht noch ein paar Dutzend mehr, die ihm im Weg stehen. Dann wird er weiterziehen, auf zu neuen Abenteuern. Er wird andere Gefährten finden. Andere Frauen. Auch sie werden ihn mit bewundernden, furchtsamen, begehrenden Blicken betrachten. Auch sie werden buchstäblich zwischen die Seiten fallen, spätestens, wenn die nächste Geschichte um den Cimmerier ihren Anfang nimmt.

Was bleibt? Balthus muss sterben, weil er ein Held ist. Andere gehen zugrunde, weil sie Schurken oder Feiglinge sind. Wieder andere leiden, einfach weil sie das falsche Geschlecht haben. Ihnen allen ist gemein, dass sie nicht Conan sind. Das verbindet sie mit dem Erfinder des Cimmeriers,¹¹⁷ seiner Leserschaft und den Spielerinnen und Spielern, die in Funcoms „Exiled Lands“ zu überleben suchen. Was also bleibt? Es mag sein, dass die Poetik der Barbarei,

¹¹⁵ Howard: *Beyond the Black River*, S. 471.

¹¹⁶ Howard: *Beyond the Black River*, S. 477.

¹¹⁷ Howard war sich dieses Umstands übrigens durchaus bewusst. In einem Brief an Lovecraft räumt er ein: „if I should be suddenly confronted with the prospect of being transported back through the centuries into a former age, with the option of living where I wished, I would naturally select the most civilized country possible. That would be necessary, for I have always led a peaceful, sheltered life, and would be unable to cope with conditions of barbarism.“ Joshi: *Barbarism vs. Civilization*, S. 100.

auf sehr kuriose Weise, eine Art negatives Mitleiden hervorbringt. Howard will, dass wir davon träumen, wie Conan zu sein. So frei. So stark. So leidenschaftlich. Und vor allem: so unberührt von Schuld und Reue. Zugleich macht er klar, dass dieser Traum niemals in Erfüllung gehen wird: Kein Weg führt von dem weichen, verwöhnten und verkümmerten Dasein der Zivilisierten zu der Herrlichkeit eines „barbarian of a thousand generations of barbarians“. Niemand von uns wird je sein wie Conan. Und die allerwenigsten wie Balthus. Darum kommt uns im Hyborischen Zeitalter die Rolle der Bösewichter und Drückeberger zu. Oder aber jene der Frauen.

Die Schreckensvision der Königin Yasmina beschreibt die Lebenswirklichkeit ungezählter Menschen. Vor zehn- oder zwölftausend Jahren war das so; es ist heute nicht anders. Und vielleicht fürchten wir, in banger Stunden, dass diese Wirklichkeit eines nicht allzu fernen Tages auch unsere eigene sein könnte. In diesem Sinn mag es angemessen sein, vom „Realismus“ des Robert E. Howard zu sprechen¹¹⁸ – ein Autor, der aufrecht genug war, an den Aporien seines Denkens und Fühlens zu verzweifeln.

118 George Knight beschreibt Howard als „Hard-Boiled Heroic Fantasist“ und vergleicht ihn mit den Protagonisten dieser Stilrichtung der US-amerikanischen Krimiliteratur, Raymond Chandler und vor allem Dashiell Hammett. In Hinblick auf die künstlerischen Errungenschaften des *Conan*-Schöpfers formuliert er folgendes Fazit: „Of course, ‚realism‘ is an imperfect term; it is impossible to believe that either the Continental Op [d. i. der namenlose Held vieler Hammett-Geschichten] or Conan could survive all the battles their authors force them to fight. But the presentation of a ‚tough‘ universe was realistic for postwar, Depression-era America. It was a mood or attitude that people could understand, whether they liked it or not.“ Und weiter heißt es: „[Howard] gave fantasy fiction a hard edge of reality. A literary form that previously had tended toward the whimsical and sardonic in Howard found its first truly modern writer, a man who gave the make-believe world of dragons and elves a sense of existential despair, and made it as tough and viable as any other fiction of the day.“ George Knight: Robert E. Howard. *Hard-Boiled Heroic Fantasist*. In: Herron (Hg.): *The Dark Barbarian*, S. 117–133, hier: S. 125 u. S. 132.

Schluss: Zur politischen Einschätzung der Fantasy

Sinn und Unsinn des Begriffs „Eskapismus“

Kehren wir zurück zum Anfang. Fantasy, ein leidiges Genre. Allerlei Verdächten ausgesetzt. Zuvörderst dem „Eskapismusverdacht“. Sind wir nun in der Lage zu beurteilen, was es mit diesem Verdacht auf sich hat? Ob er also, wie Johannes Rüster meint, „wohlfeil“ ist, oder möglicherweise doch erfasst, worum es bei der Fantasy im Kern geht?

Das ist kein leichtes Unterfangen. Denn so allgegenwärtig der Eskapismusverdacht ist, so schwer bekommt man ihn zu fassen. Er entzieht sich der Betrachtung – als wäre der Verdacht selbst verdächtig, gewissermaßen eher Angeklagter als Ankläger. Natürlich kann man es auch umgekehrt sehen. In einer solchen Perspektive wäre davon auszugehen, dass der Eskapismusverdacht, ein genretheoretischer Staatsanwalt, sich seiner Sache so sicher ist, die von ihm erhobenen Beschuldigungen also als derart unwiderlegbar einschätzt, dass es eigentlich keiner weiteren Worte bedarf.

Und tatsächlich: Wenn es um Eskapismus und Fantasy geht, scheinen sich alle einig zu sein: linke Kapitalismuskritiker wie Hans Joachim Alpers und Rosemary Jackson; Wissenschaftler wie Ewers, Meteling und Preußner; bildungsbürgerlich inspirierte Feuilletonisten, die wohl weniger ein Problem mit dem Kapitalismus als mit schlechter Kunst haben – und sogar Tolkien selbst. Der Autor, dem es nach gängiger Lesart zuzuschreiben ist, dass wir uns überhaupt mit einem Genre namens Fantasy herumschlagen müssen, erweist sich als falscher Freund, wenn man bei ihm Waffenhilfe sucht, um etwa *The Lord of the Rings* gegen den Eskapismusvorwurf zu verteidigen. Wie wir sehen werden, ist Tolkien durchaus der Auffassung, dass die *Fairy-Stories* eskapistisch seien – nur dass dieses Wörtchen in seinen Augen keinen schmähhlichen Verdacht bezeichnet, sondern einen ästhetischen Ehrentitel.

Nun denn, beugen wir uns also der Mehrheitsmeinung und geben rundheraus zu: Fantasy ist eskapistisch. Allerdings verhält es sich so, dass die Sache mit einem solchen Eingeständnis keineswegs erledigt ist. Eher im Gegenteil. Denn nun erhebt sich die Frage, was der Eskapismusvorwurf eigentlich bedeuten soll.

Zur Beantwortung dieser Frage ist man an Alpers und Jackson verwiesen. Immerhin machen die beiden deutlich, was ihres Erachtens so schlimm ist an eskapistischer Kunst im Allgemeinen und der Fantasy im Besonderen. Ich will ihre Argumentation nicht *en détail* wiederholen; sie läuft darauf hinaus, dass die Fantasy reale soziale Missstände verschleiert und die Leser

(oder Zuschauer; oder Spieler) in ein Wolkenkuckucksheim entführt, wo ihnen ebenso illusionäre wie reaktionäre Lösungen für ihre Probleme angeboten werden. Schließlich gibt es keine guten Könige; und es gibt auch keine Magier und Hexen, Elben und Zwerge, Einhörner und Drachen. Blutgierige, zechfreudige und sexuell überaktive Barbaren mag es zwar geben – aber die tragen in aller Regel nicht dazu bei, das Böse zu vernichten. Was immer das übrigens sein soll. Denn „das Böse“ ist ja keine Kategorie der Politik, der Psychologie oder der Evolution, sondern der Theologie. Wobei wir wieder bei der Verschleierung realer Missstände und Konflikte angekommen wären.

Platterdings ist die Fantasy also eskapistisch, insofern sie zur Flucht vor der Wirklichkeit anhält. Auch mit dieser Feststellung ist die Sache aber nicht erledigt. Denn im Gegensatz zu „Gut“ und „Böse“ mag die Wirklichkeit zwar eine Kategorie der Politik, der Psychologie und der Evolution sein, nur erweist es sich, wenn man die entsprechenden Diskussionen betrachtet, als die strittigste Sache der Welt, was unter „Wirklichkeit“ zu verstehen ist. Beispielsweise wird der robuste Evolutionspsychologe seiner feministischen Kontrahentin vorhalten, dass sie sich die Wirklichkeit zurechtlügt, weil sie ums Verrecken nicht einsehen will, dass Frauen, da sie nun mal Kinder austragen, anders *gehardwired* sind (oder was da der neudeutsche Ausdruck wäre) als Männer. Der umgekehrte Vorwurf lautet entsprechend, dass ein entpolitisierter Evolutionsbegriff der Perpetuierung patriarchaler Verhältnisse in die Hände spielt.

Zugegeben, die *Nature-versus-Nurture*-Debatte ist ein alter Hut. Aber selbst alte Hüte sind begehrt, wenn es draußen in Strömen regnet. Anders gesagt: Solange die realen sozialen Missstände nicht beseitigt sind – und davon kann im Fall der systematischen Frauenunterdrückung offensichtlich keine Rede sein –, werden auch die Debatten nicht aufhören, wie besagte Missstände zu beseitigen sind (oder ob es sich bei ihnen überhaupt um Missstände handelt). Hier beißt sich die Katze in den Schwanz, denn die Frage, wie man sich in einer solchen Debatte positioniert, hängt eben davon ab, was man als Wirklichkeit durchgehen lässt. Und bislang haben es noch kein Krieg, keine Hungersnot, keine Bankenkrise, keine Klimakatastrophe und kein Foltergefängnis vermocht, die Menschen dazu zu bewegen, sich auf einen allgemeinverbindlichen Wirklichkeitsbegriff zu einigen, so dass auf dieser Grundlage allgemeinverbindliches politisches Handeln möglich geworden wäre.

Wenn „Wirklichkeit“ also, wie der Wiener sagt, ein *Ansachsmäh* ist – geht immer, passt immer –, kommt der Eskapismusvorwurf in die Bredouille. Wir können uns den ganzen Tag gegenseitig Wirklichkeitsbegriffe an den Kopf werfen, als wären es Schimpfwörter, und kommen doch keinen Schritt weiter. Jemand, der Räte-demokratie für eine fortschrittliche Möglichkeit der Wirtschaftsorganisation hält, und jemand, der in der Standortlogik das letzte Wort ökonomischer

Vernunft erkennt, werden sich diesseits des Grabes kaum auf eine Idee von Wirklichkeit einigen können. Wenn es hochkommt, werden sie sich darüber verständigen, dass die Erde rund ist und so etwas wie Schwerkraft existiert.

Glücklicherweise soll auf diesen Seiten ja kein Plan zur Rettung der Welt entworfen, sondern nur entschieden werden, wie es um den Eskapismus der Fantasy bestellt ist. Treten wir also einen Schritt zurück und stellen eine bescheidenere Frage. Nicht: Was ist Wirklichkeit? Sondern: Wie soll sich die Kunst auf die (mutmaßlich gegebene) Wirklichkeit beziehen? Bei genauerem Hinsehen erweist es sich jedoch sehr bald, dass auch diese Frage viel zu groß ist. Hier nämlich droht die Realismus-Debatte, die ja sozusagen innerästhetisch in denselben Kreisen sich dreht wie der Versuch, zur politischen Handhabe einen unverbrüchlichen Wirklichkeits-Begriff zu fixieren. Denn Philosophie und Geisteswissenschaften sind, wie Dirck Linck, Michael Lüthy und Martin Vöhler schreiben, „durch eine Geschichte der Repräsentationskritik hindurchgegangen [...], die gerade den Realismus-Begriff als heikel erscheinen lässt“.¹ Weshalb das Problem auftaucht, wie „realistische Positionen im Zusammenspiel der jeweiligen Definition von Wirklichkeit und Objektivität sowie dem jeweiligen Verständnis von Kunst überhaupt erkannt werden“ können.² Anscheinend muss man über vorgängige Konzeptionen von Wirklichkeit und von Kunst verfügen, um zu erfassen, was Realismus ist. Zweifellos ist ein solches Verfahren als wissenschaftliche, künstlerische oder kunstkritische Praxis legitim. Würde man den so erschlossenen Realismus-Begriff aber in normative Setzungen verkehren, liefe man Gefahr, einen Zirkelschluss zu produzieren. Tatsächlich scheint mir, dass solche Zirkelschlüsse regelmäßig zutage treten, wenn der Eskapismus-Vorwurf erklingt; das zu Beweisende (eine bestimmte Vorstellung von Realismus) liefert die Grundlage des kunstkritischen Urteils (etwa, dass Fantasy eskapistisch sei), womit zugleich die Gültigkeit des zugrundeliegenden Realismus-Konzepts erwiesen sein soll.

Lassen wir die prinzipiellen Zweifel für den Moment beiseite. Eines ist jedenfalls gewiss: Wer die Fantasy für ein eskapistisches Genre hält, sollte im selben Zug erklären, von welchem Realismus-Begriff er ausgeht, damit deutlich werden kann, was Eskapismus im gegebenen Zusammenhang bedeutet. Alpers und Jackson – und mit ihnen das Gros der Fantasy-Verächter – sind anscheinend der Überzeugung, dass Kunst die vielfältigen sozialen und politischen Missstände explizit adressieren und eine erkennbare Position zu ihnen einnehmen muss, um als realistisch, mithin nicht-eskapistisch, gelten zu dürfen.

¹ Dirck Linck/Michael Lüthy/Martin Vöhler: Zur Einführung. In: dies. (Hg.): Realismus in den Künsten der Gegenwart. Zürich 2010, S. 7–9, hier: S. 8.

² Linck/Lüthy/Vöhler: Zur Einführung, S. 9.

Wenn ein Genre beispielsweise annimmt, dass es weise, wohlwollende Könige gäbe, obgleich wir doch alle wissen, dass Monarchie und Autokratie zutiefst unterdrückerische Herrschaftsformen sind, so ist dieses Genre eskapistisch, weil es sich nicht dem in unserer Zeit und Wirklichkeit nötigen Kampf für (mehr oder weniger radikal gedachte) demokratische Staatsformen verschreibt, sondern den großen weißen Mann (im Fall von *The Lord of the Rings* etwa Aragorn) als Erlösergestalt vorstellt. Spätestens hier nun wird deutlich, dass die Angelegenheit noch ein bisschen vertrackter ist. Genau genommen besteht das Problem gar nicht so sehr darin, dass die Fantasy zur Flucht vor der Wirklichkeit verführt; indem sie dies tut, bezieht sie sich vielmehr zugleich auf die Wirklichkeit, nur eben auf eine falsche, schädliche Weise.

Wir halten fest: Die Fantasy ist namentlich dann eskapistisch, wenn man sowohl von einem bestimmten Wirklichkeitsbegriff ausgeht, als auch von einem bestimmten Realismus-Konzept, das sich letztlich darin niederschlägt, was das entsprechende Werk über unsere gegenwärtige Realität aussagt, indem es diese Realität zugleich verleugnet.

Das sind nun gar nicht wenige Voraussetzungen. Vor diesem Hintergrund erstaunt es denn doch, dass über den Eskapismus der Fantasy weitestgehend Einigkeit zu herrschen scheint. Ich kann mir das nur so erklären, dass man, wenn es um die Fantasy geht (und mag sein um Genre allgemein), an Vorstellungen von Wirklichkeit, Kunst und Realismus festhält, die man theoretisch längst verabschiedet hat, da Philosophie und Geisteswissenschaft ja eine „Geschichte der Repräsentationskritik“ hinter sich haben. Der Eskapismusvorwurf, wie ihn Alpers und Jackson formulieren – und wie ihn die wissenschaftliche Fantasy-Kritik durchgehend echot –, lässt sich sinnigerweise allein auf der Grundlage eines repräsentationalen Kunstverständnisses vorbringen und durchhalten. Ein solches Kunstverständnis erkennt die Wahrheit beispielsweise eines Romans darin, was er „darstellt“ oder „aussagt“. Es weiß um die Bedeutung von Geschichte, Gemeinschaft und Politik und misst die Kunst daran, ob sie dieser, jedweder ästhetischen Erfahrung vorgängigen Bedeutung entspricht. Dann ist klar: Wenn die Fantasy die Abstrusitäten, die sie vorführt, nicht dekonstruiert oder wenigstens lächerlich macht, muss sie reaktionär sein.

Nun ist dieses Kunstverständnis, um das Mindeste zu sagen, nicht alternativlos. Das aber heißt auch: Vielleicht dreht es sich gar nicht darum, ob Fantasy eskapistisch ist, sondern darum, was der Eskapismus der Fantasy bedeutet; vielleicht gibt es eine Konzeption von künstlerischem Realismus, dem die Abkehr von der Repräsentation nicht als Kinderei oder reaktionärer Unfug erscheint.

Ich möchte die Probe aufs Exempel machen und, da man ja offenbar irgendeine Realismus-Definition verwenden muss, jene heranziehen, die Hermann Kappelhoff unter anderem in Auseinandersetzung mit den Schriften Kracaurs

entwickelt hat.³ Für Kappelhoff geht es beim Realismus des Kinos „immer um eine Realität, die unserem Alltagsbewusstsein entzogen bleibt – um eine äußere, um eine physische Wirklichkeit, die aus dem Bereich des alltäglich Sichtbaren ausgeschlossen bleibt“ und sich darum deutlich unterscheidet „vom alltäglichen Erkennen und Verstehen der sozialen Welt“.⁴ Das heißt: „Die ästhetische Transformation exponiert das Soziale gleichsam als das ‚Innenleben‘ der äußeren Wirklichkeit, als das Selbst der sichtbaren, physischen Realität der Dinge, der Gesten, der Räume.“⁵ Letztlich geht es um ein „Raumbild“, „in dem sich der Traum einer Gesellschaft den Träumenden darstellt“.⁶

Ich habe bereits zu erläutern versucht, was – wenigstens nach meinem Dafürhalten – Kappelhoffs Theorien in Hinblick auf das Genre bedeuten; und inwiefern sie es erlauben, eine analytische Perspektive einzunehmen, die mit dem Genre und den audiovisuellen Bildern denkt, anstatt ein vorgefertigtes Denken aufs Genre und die audiovisuellen Bilder zu applizieren. Im Zuge dieser Erläuterungen habe ich des Weiteren die Vermutung geäußert, dass das, was für die Bilträume des Kinos gilt, *mutatis mutandis* auch für die Bilträume des Videospiele und sogar für literarische Bilträume zutrifft.

Wenn dem so sein sollte – was folgt daraus in Hinblick auf den Eskapismus-Vorwurf? Was also bedeutet es, wenn der Traum einer Gesellschaft gute Könige, mächtige Hexen oder meinetwegen Einhörner beinhaltet? Tatsächlich folgt, vom kappelhoffschen Blickpunkt aus betrachtet, zunächst einmal überhaupt nichts aus der schieren Tatsache, dass sich Könige, Hexen und Einhörner in einem „Raumbild“ tummeln. Das Vorhandensein des Einhorns lässt keine Schlussfolgerung zu, was die politische Wertigkeit des Kunstwerks betrifft,

3 Ansätze, den Realismus differenzierter zu begreifen, prägen auch die kritische literaturwissenschaftliche Auseinandersetzung mit einem repräsentational verstandenen Mimesis-Begriff – und rücken die Fantasy wiederum in die Nähe des „realistischen“ Romans des 19. Jahrhunderts (ein Zusammenhang, der eine eigene Untersuchung wert wäre). Wegweisend war hier die Forschung zu Adalbert Stifter. „An Stifters Ethos einer Ordnung der Dinge, die unverstellt von erzählerischer Zurichtung in einer auf sie transparenten Sprache zu erscheinen hätte, konnte die semiologisch ausgerichtete Forschung zeigen, dass das scheinbare Vergessenmachen der Zeichen im Dienst der Illusion unverstellter Wirklichkeit umschlägt in eine semiotische Obsession. ‚Die Ehrfurcht vor den Dingen, wie sie an sich sind‘, stellt nur die Kehrseite einer unaufhörlichen Arbeit am Zeichenmaterial der Sprache dar, eine sprachpuristische und stilistisch radikale Reflexion auf den Zeichenstatus einer Welt, die jenseits der Sprachordnung nicht zu haben ist.“ Sabine Schneider: Einleitung. In: dies./Barbara Hunfeld (Hg.): Die Dinge und die Zeichen. Dimensionen des Realistischen in der Erzählliteratur des 19. Jahrhunderts. Würzburg 2008, S. 11–24, hier: S. 12.

4 Kappelhoff: Realismus, S. 61.

5 Kappelhoff: Realismus, S. 63–64.

6 Kappelhoff: Realismus, S. 64.

das uns mit selbigem Einhorn bekannt machen will. „Einhorn ergibt Reaktionsärstum“ ist eine Gleichung, die nicht aufgeht, weil die analytische Arbeit darauf zielt, die je eigenen Konstruktionsprinzipien eines „Raumbilds“ aufzuschlüsseln und in der Folge zu bestimmen, wie der Film, das Spiel, der Roman seine Zuschauerin, seine Spielerin, seinen Leser denkt.⁷ Weshalb umgekehrt eine Geschichte, in der verbitterte Soldaten über die Grauen des Krieges sprechen oder von der eigenen Geldgier zerfressene Banker sich eine Kugel in den Kopf jagen, darum noch lange nicht als antimilitaristisch oder kapitalismuskritisch gelten darf. Das Politische ist eben, folgt man Kappellhoff, nicht auf der Ebene der Repräsentation zu verorten, sondern findet sich in den Erfahrungsräumen, den Räumen des Denkens und Fühlens, die ein Werk aufschließt.

So gesehen gibt uns der Begriff „Eskapismus“, wie er landläufig verwendet wird, schlichtweg kein taugliches Werkzeug zur Kunstkritik an die Hand. Was nicht heißt, dass die Idee des Eskapismus grundsätzlich als ästhetische Kategorie untauglich ist. Ich möchte meinerseits eine Eskapismus-Definition vorschlagen. Sie lautet: Ein Kunstwerk ist dann eskapistisch, wenn die von ihm narrativ behaupteten Werte und Ideen keine Entsprechung auf der Erfahrungsebene finden. Nach einer solchen Definition kann Fantasy ganz furchtbar eskapistisch und reaktionär sein (und, um der Wahrheit die Ehre zu geben, ist sie das auch in sehr vielen Fällen). Dasselbe gilt unter Umständen aber ebenso für einen großen politischen Roman, der zur Verzückung der realismusbegeisterten Literaturkritiker all die richtigen Dinge – was immer das dann für „Dinge“ sein mögen – über die Krise der Demokratie verlauten lässt. Nämlich dann, wenn selbiger Roman als ästhetische Erfahrungsform keineswegs demokratisch ist, sondern ein Werk, in dem ein Autor, um Lorient zu paraphrasieren, der geneigten Leserschaft empfiehlt, sich seiner Meinung anzuschließen.⁸

⁷ Ähnlich, wenngleich vor dem Hintergrund ganz anderer theoretischer Voraussetzungen, argumentiert Umberto Eco, wenn er Fantasy (und ebenso die Science-Fiction) in die Traditionslinie der Romanze, der englischen romance stellt, die sich von den keltischen Artusromanen bis zur Gothic Novel und schließlich zu Tolkien durchzieht: „Geschichte als Bühnenbild, als Vorwand und phantastische Konstruktion, um der Einbildung freien Lauf zu lassen. Darum braucht die Romanze auch gar nicht in der Vergangenheit zu spielen, es genügt, daß sie nicht im Hier und Jetzt spielt, daß sie nicht vom Hier und Jetzt redet, nicht einmal allegorisch. Viele Science-Fiction-Romane sind reine Romanzen. Die Romanze ist die Geschichte eines Woanders.“ Umberto Eco: Nachschrift zum „Namen der Rose“ [1983]. München 1984, S. 86.

⁸ Es ist hier sicherlich nicht der Ort, um dies auszuführen; dennoch möchte ich die Behauptung wagen, dass das Gros dessen, was heutzutage unter „politische Literatur“ geführt wird, nach Bachtins Kategorien als „monologisch“ zu gelten hätte. Vgl. seine Kritik an Tolstois Erzählung „Drei Tode“ (1859): Mikhail Bakhtin: Problems of Dostoevsky's Poetics [1929]. Minneapolis 1984, S. 69–75.

Materialistische Transzendenz

Ich gebe zu, dass diese Überlegungen unbefriedigend sind, wenn es um die Frage nach einer politischen Einschätzung der Fantasy geht. Immerhin befinden wir uns jetzt in der Position, um das Problem des Eskapismus von einer anderen Warte aus zu betrachten. Aber, wie gesagt, das reicht nicht.

Vielleicht kann uns nun doch Tolkien weiterhelfen, der ja der Meinung ist, dass es sich beim Eskapismus um eine ganz vorzügliche Sache handelt. Dass sich jemand derart unerschrocken zum Fürsprecher der Weltflucht macht, scheint mir an sich schon bemerkenswert; wichtiger ist aber, wie Tolkien sein Lob des Eskapismus begründet: nämlich durchaus politisch. „Warum einen Mann verachten, wenn er aus einem Gefängnis auszubrechen versucht, um nach Hause zu gehen?“, fragt Tolkien. „Oder wenn er, weil ihm das nicht gelingt, an anderes denkt und von anderem redet als von Gefängniswärtern und Gefängnismauern?“ Die Welt jenseits von Gitterstäben und Stacheldraht sei doch, so betont er, „nicht weniger wirklich geworden“, nur weil sie aus der Perspektive des Gefangenen unsichtbar ist.⁹

Alsdann holt Tolkien zu einem Rundumschlag gegen die Kritiker des Eskapismus aus, und es lohnt sich, die entsprechende Passage in Ausführlichkeit zu zitieren:

Mit Flucht, in diesem Sinne gebraucht, haben die Kritiker das falsche Wort gewählt; und, mehr noch, in einem nicht immer gutgläubigen Irrtum verwechseln sie den Ausbruch des Gefangenen mit dem Abfall des Deserteurs. Ebenso hätte ein Parteisprecher die Auswanderung aus dem erbärmlichen Reich des Führers (oder aus irgendeinem anderen) und vielleicht schon die bloße Kritik daran als Verrat brandmarken können. Auf die gleiche Weise drücken diese Kritiker, um die Verwirrung voll und ihre Gegner verächtlich zu machen, den Stempel ihrer Schmähungen nicht nur der Desertion auf, sondern auch der echten Flucht und ihren häufigsten Gefährten, dem Abscheu, dem Zorn, der Verwünschung und der Revolte. Nicht nur verwechseln sie die Flucht des Gefangenen mit der des Deserteurs, sie scheinen auch noch dem Stillhalten des Kollaborateurs vor dem Widerstand des Patrioten den Vorzug zu geben.¹⁰

Und etwas später heißt es:

Der Eskapist ist den Launen der Mode nicht so ergeben wie seine Gegner. Er macht nicht Dinge (die man aus ganz vernünftigen Gründen geringschätzen kann) zu seinen Herren oder Göttern, indem er sie als unverzichtbar oder sogar als „unerbittlich“ anbetet. Und seine Gegner, so leicht sie bereit sind, ihn zu verachten, haben doch keine Gewähr, daß er es

⁹ Tolkien: Über Märchen: S. 116.

¹⁰ Tolkien: Über Märchen, S. 116–117.

beim Ignorieren bewenden läßt: Womöglich will er die Menschen aufhetzen, die Straßenlaterne niederzureißen. Der Eskapismus hat ein zweites, noch böseres Gesicht: die Reaktion.¹¹

Das ist nun in der Tat eine verblüffende Wendung. Tolkien setzt die Welt des 20. Jahrhunderts (und jene des 21. Jahrhunderts käme wohl kaum besser weg) mit einem totalitären Gefängnis, mit einem Unrechts- und Unterdrückungsregime gleich. Da die Macht des Herrschaftsapparates nahezu unbegrenzt ist, scheint jede Gegenwehr vergeblich; der Rebell steht auf verlorenem Posten. Dessen ungeachtet – oder gerade deshalb – muss der schiere Wunsch, aus diesem grausigen Weltkerker zu entfliehen, nicht nur als nachvollziehbar und sogar anständig, sondern obendrein als Akt des Widerstands gelten. Es ist auch keineswegs so, dass der Fluchtdrang in sich selbst sein Genügen findet. Offenbar kann er unter Umständen (wobei uns Tolkien nicht verrät, welche Umstände das sein mögen) sehr leicht umschlagen in den Aufstand oder die Revolte. In jedem Fall ist der Eskapist, und zwar nicht trotz, sondern wegen seiner Sehnsucht nach einer anderen Welt, ein Stück weit gefeit gegen die Bezirzungs- oder Unterwerfungsbestrebungen dieser oder jener Ideologie, die uns partout verkaufen will, dass es sich bei dem Dreck in Wahrheit um Gold handelt.¹²

Zumindest, wenn wir dem Autor von *The Lord of the Rings* Glauben schenken. Selbstverständlich ist Tolkiens Position keineswegs unproblematisch. Er selbst benennt die ihr eingekerbte Gefährdung, wenn er von der Reaktion als zweitem, böseren Gesicht des Eskapismus spricht – wobei das Ungute des Ressentiments darin zum Ausdruck kommt, dass keineswegs gewiss ist, ob sich Tolkien selbst nicht bevorzugt unter den Reaktionären verortet hätte. Nun ist auch „Reaktion“ kein ahistorischer Begriff – er mag in verschiedenen Zeiten und politischen Konstellationen sehr verschiedene Dinge bedeuten. Oder können wir mit Gewissheit ausschließen, dass es eines Tages als Inbegriff des „Fortschritts“ gelten wird, arme, alte, kranke und nicht-leistungsfähige

¹¹ Tolkien: Über Märchen, S. 118.

¹² Nur am Rande sei darauf hingewiesen, dass Mario Vargas Llosa, der zwar des Neoliberalismus, aber, soweit ich weiß, nicht des Eskapismus verdächtig ist, die Funktion der Literatur mit Worten beschreibt, in denen eine gewisse Verwandtschaft zu Tolkiens Polemik aufscheint: „Die Menschen sind nicht zufrieden mit ihrem Schicksal: Reiche oder Arme, geniale oder mittelmäßige Geister, Berühmtheiten oder Unbekannte, fast alle wünschen sie sich ein Leben, das anders ist als das, was sie leben. Um diesem Verlangen eine – trügerische – Befriedigung zu gewähren, entstand die erzählende Literatur. Sie wird geschrieben und gelesen, damit die Menschen das Leben haben, mit dessen Nicht-Existenz sie sich nicht abfinden wollen. Im Keim jedes Romans steckt ein gewisses Maß an Nonkonformismus, pulsiert ein Verlangen.“ Mario Vargas Llosa: Die Wahrheit der Lügen. Essays zur Literatur. Frankfurt a. M. 1994, S. 7–8.

Menschen wie Müll zu behandeln, der, störend und unappetitlich, weggeworfen gehört?

Das ändert allerdings nichts an der Ambivalenz der tolkienschen Haltung. Es ist eine politische Ambivalenz; und eine ambivalente Politik kennzeichnet desgleichen die Fantasy. Einmal mehr sind wir auf den Anfang unserer Überlegungen verwiesen. Ich habe behauptet, die – wie man im Anschluss an Max Horkheimer sagen kann – „Sehnsucht nach dem ganz Anderen“ finde sich im Kern der Fantasy-Poetik; und das Genre strebe danach, diese Sehnsucht nach dem ganz Anderen als ästhetisches Gefühl zu erzeugen. Somit ist sie, die Sehnsucht, auf die Erfahrung der „Sekundärwelten“ gerichtet, welche das Genre erbaut und uns zur Verfügung stellt, auf dass wir sie erkunden und uns in ihnen verirren mögen. Die Sehnsucht nach dem ganz Anderen entspricht also exakt der Sehnsucht, die Tolkiens Gefangenen umtreibt, wenn er, im Geiste, unentwegt gegen die Mauern anrennt, die er physisch (einstweilen) nicht zu überwinden vermag.

Und das wiederum heißt: Das politische Potenzial der Fantasy hängt daran, welche konkrete Ausgestaltung die Sehnsucht nach dem ganz Anderen findet, und wie diese Sehnsucht der jeweiligen Sekundärwelt eingeformt ist. Es mag sein, dass es bei der Sehnsucht nach dem ganz Anderen letztlich immer um Gerechtigkeit geht und um – wie Gertrud Koch in einem Zusammenhang sagt, der vielleicht nur auf den ersten Blick nichts mit der Fantasy zu tun hat – die „anamnetische Solidarität mit den Toten“¹³; um eine Gerechtigkeit also, die auf Erden unerfüllbar bleiben muss, die letztlich nur Gott erfüllen könnte – wenn es Gott gibt, und wenn er sich irgendwann dazu entscheidet, seine gefallene Schöpfung heimzuholen.

Wir dürfen davon ausgehen, dass Tolkien und Horkheimer darin übereingekommen wären, dass die Sehnsucht nach dem ganz Anderen auf eine Welt jenseits der Massaker und Kriege, der Foltergefängnisse und Vernichtungslager gerichtet ist; auf eine Welt, die endlich frei wäre von dem erbarmungslosen Gesetz, das Robert E. Howard über dem Hyborischen Zeitalter – und über der menschlichen Geschichte insgesamt – walten sah und das sich erfüllt in einem nicht endenden, blutigen Kampf um Vorherrschaft, den niemand je gewinnt. Die Sehnsucht nach dem ganz Anderen hofft auf eine Welt, die diese Befreiung nicht nur in Hinblick auf ihre Gegenwart und Zukunft erreicht, sondern noch die eigene Vergangenheit erlöst. Eine solche Welt ist, wie gesagt, weder denk- noch vorstellbar. Sehr wohl denk- und vorstellbar, und zwar in unendlicher

13 „Kracauer verwendet das Motiv der Rettung durch Erinnerung, der anamnetischen Solidarität mit den Toten in einem Rahmen, in dem Menschen und Fakten Dinge gleichermaßen sind. Es scheint so, als sei überhaupt erst die in Bildern versteinerte Welt eine, die als menschliches Antlitz entzifferbar und erfahrbar wäre.“ Gertrud Koch: Kracauer zur Einführung. Hamburg 1996, S. 141.

Variation, sind hingegen fantastische Kunstwelten, die dem ehernen Gesetz von Mord, Macht und Unterdrückung den Widerstand entgegensetzen, der in der poetischen Logik der Eukatastrophe begründet liegt. Trotz alledem: Die politische Ambivalenz der Fantasy bleibt bestehen; dieser Ambivalenz ist wahrlich kein Ende, denn auch Reichsbürger und Neonazis sehnen sich nach einer ganz anderen Welt und mögen sich den Toten, gewissen Toten, anamnetisch solidarisch fühlen.

Was folgt aus diesen Überlegungen? Zunächst einmal will ich festhalten, dass die Fantasy in der Tat eskapistisch ist, aber nicht in dem Sinn, wie ihre Verächter es meinen. Der Eskapismus der Fantasy ist ein eminent politischer, insofern er die letztgültige Wertigkeit einer gegebenen Welt – mit ihren Idealen vom Guten und Schönen, ihren Ideen von Gemeinschaft und ihren Erzählungen von Geschichte – in Zweifel zieht, dieser Welt eine andere (möglicherweise ganz andere) entgegenhaltend.¹⁴ Und das Politische der Fantasy besteht präzise darin, dass dieses Genre seinen Sekundärwelten einen Realismus angedeihen lässt, der sie, in der ästhetischen Erfahrung, so greifbar macht wie irgendetwas, das sich auf der Straße vor unserer Haustür abspielt. Zumindest dann, wenn die Fantasy gelingt, auf der Höhe ihrer künstlerischen Möglichkeiten sich vollzieht. Dann erfüllt sich in ihr etwas, das man vielleicht als *materialistische Transzendenz* bezeichnen könnte. Allein, die Fantasy gelingt, wie gesagt, eher selten. So mag es sein, dass der tägliche Umgang mit ihren Produkten, den Filmen, Serien, Spielen und Romanen, zumeist nur harmlos-vergnügliiche Ausflüge in ein quietschbuntes oder grimmig-düsteres Nie-und-Nimmerland bereithält.

Gerade im Hinblick auf das Medium Videospiel scheint es mir aber doch möglich, allen Unwägbarkeiten und Ambivalenzen zum Trotz, so etwas wie ein genuines politisches Potenzial der Fantasy auszumachen. Es verbindet sich mit

¹⁴ Freilich gibt es Lesarten, die die politische Relevanz der Fantasy darin erkennen, dass ihre Sekundärwelten letztlich immer unsere eigenen Welten meinen und Wahrheiten über diese unsere Welt gleichsam in der Brechung eines Zerspiegels enthüllen. Helmut W. Pesch etwa vertritt diese Ansicht nicht in nur in Hinblick auf die ästhetische Konstruktion des Kontinents Mittelerde, sondern auch bezüglich der von Tolkien entwickelten Sprachen, also vor allem Quenya und Sindarin. Pesch führt aus: „Tolkien hat verschiedentlich und auffallend betont, dass Mittelerde [...] letztlich unsere Welt in einer imaginären historischen Zeit sei. Das gleiche lässt sich auch für seine linguistische Fiktion sagen: Die Sprache von Mittelerde ist unsere Sprache auf einer anderen Ebene der Wirklichkeit, und sie führt uns modellhaft unsere eigene psycho-physische und historisch-kulturelle Bedingtheit vor Augen.“ Helmut W. Pesch: Eine Welt aus Sprache. Zum Sprachbegriff bei J. R. R. Tolkien. In: Thomas Le Blanc/Bettina Twnsrick (Hg.): Das dritte Zeitalter. J. R. R. Tolkiens Herr der Ringe. Wetzlar 2005, S. 50–67, hier: S. 67.

Insofern man nicht meint, immer schon zu wissen, was es mit unserer „psycho-physischen und historisch-kulturellen Bedingtheit“ auf sich hat, ist dieser Ansatz durchaus vereinbar mit jenem, den ich auf diesen Seiten zu entwickeln suche.

dem – zumindest bezogen auf dieses Genre beziehungsweise diesen Modus – genuin ästhetischen Potenzial des Mediums: namentlich seiner Fähigkeit und Bereitschaft, die Erkundung der Sekundärwelt, was Rhythmik, Zeitlichkeit und Moralität betrifft, weitgehend in die Hände der Spielerinnen und Spieler zu legen. Die Begegnung mit der jeweiligen Spielwelt, die Erfahrung ihrer räumlichen Weite, zeitlichen Tiefe und metaphysischen Rätselhaftigkeit, geht einher mit dem Erfordernis, dass wir uns in ein Verhältnis zu dieser Welt setzen.

Im Fantasy-Videospiel setzen wir uns damit oft gleichermaßen in ein Verhältnis zu den Grenzen unserer affektiven und intellektuellen Bezugsfähigkeit. Das kann heißen, dass wir uns in einem abgeschiedenen Tal wiederfinden, wo unser einziger Freund ein riesenhafter, störrischer, ebenso tapsiger wie bedrohlicher Tierhybrid ist, der sich bereit findet, sein Leben für uns zu geben, obwohl wir ihm – und er uns – völlig unbegreiflich bleiben (THE LAST GUARDIAN); es kann heißen, dass wir langsam lernen, eine heruntergekommene, insgesamt eher peinliche Irre zu bewundern für ihre unbeugsame Tapferkeit, indem wir sie auf ihrem Gang in die Hölle begleiten (HELLBLADE); es kann heißen, dass wir in einer grausamen und heillosen Welt voll zauberisch-trauriger Schönheit zu überleben suchen, indem wir uns in ihren Rhythmus eintakten – den wir selbst im Moment bestimmen – und uns gleichsam einfühlen in ihre ontologische Verfasstheit, bis wir teilhaben an etwas radikal Fremdem, in dem das Organische und Anorganische ebenso wie das Lebendige und Tote miteinander verschmelzen (DARK SOULS); es kann auch heißen, dass diejenigen, welche die Feier des wilden, barbarischen Lebens begehen wollen, nicht nur blutige Taten zu verrichten haben, sondern zunächst und vor allem ihr Einvernehmen finden müssen mit einer einsamen, verfallenen und überaus feindseligen Welt (CONAN EXILES).

Ich meine, dass diese Art von In-Beziehung-Treten zu einer Sekundärwelt viel zu tun hat mit dem philosophischen und politischen Projekt, für das Denkerinnen wie Rosi Braidotti, Donna Haraway und Anna Lowenhaupt Tsing eintreten.¹⁵ Das Etikett „posthumanistischer Feminismus“ scheint mir hierbei sehr unglücklich gewählt. Denn es geht dieser Forschungsrichtung ja keineswegs darum, den Menschen zu überwinden oder abzuschaffen. Sondern darum, Wege zu erschließen, wie unsere Spezies ein anderes – man könnte wohl sagen: weniger anthropozentrisches; oder einfach: gemeinschaftlicheres – Verhältnis zur „Erstschöpfung“ erlernen kann: zu Tieren und Pflanzen, zu Belebtem und (vermeintlich) Unbelebtem.¹⁶

15 Wobei Donna Haraway eine queer-feministische, Rosi Braidotti dagegen eine differenz-feministische Position vertritt.

16 Vgl. Braidotti: Politik der Affirmation, S. 14–15: „[wir brauchen] einen qualitativen, posthumanen Wandel, um eine breitere Auffassung relationaler Verbindung zu stützen. Die Unterscheidung

In gewisser Weise steht hier eine „Poiesis der Mit-Kreatürlichkeit“ in Rede, die etwas sehr Altes ist.¹⁷ Aus Tolkiens Sicht verleihen die *Fairy-Stories* seit jeher einem tiefen Wunsch danach Ausdruck, „mit anderen Lebewesen Zwiesprache zu halten“.¹⁸ Für Guglielmo Spirito hat dieser Wunsch ebenso einen Niederschlag gefunden in zahlreichen Legenden, die davon berichten, wie die christlichen Heiligen – etwa Ciarán, Antonius oder Franz von Assisi – innige Beziehungen auch zu gefährlichen und wilden Tieren eingegangen sind.

Er schreibt:

Legends such as those mentioned above are endless and make delightful reading. But their charm should not be allowed to blind us to the profound truth which they reveal. In some mysterious way we see at work here mutual love, trust and sympathy which breaks down barriers between humans and animals, and brings about a glimpse of that common redemption which is promised to the world in Romans 8.¹⁹

Spirito bezieht sich hier natürlich auf den Römer-Brief des Apostels Paulus, in dem es heißt:

Ich bin der Überzeugung, daß die Leiden dieser Zeit nicht zu vergleichen sind mit der Herrlichkeit, die an uns offenbar werden soll. Denn das Harren der Schöpfung ist ein Warten auf die Offenbarung der Söhne Gottes. Der Hinfälligkeit ist die Schöpfung unterworfen, – nicht aus sich heraus, sondern nach dem Willen dessen, der sie unterwarf, aber zugleich die Hoffnung gab, daß auch sie, die Schöpfung, von der Knechtung an die Vergänglichkeit befreit wird zur Freiheit der Herrlichkeit der Kinder Gottes.

Denn wir wissen, daß bis zur Stunde die gesamte Schöpfung in Seufzen und Wehen liegt; doch nicht nur sie, sondern auch wir selbst, die wir die Erstlingsgabe des Geistes besitzen, ja wir selbst seufzen in uns im Warten auf die Kindschaft, auf die Erlösung unseres Leibes.²⁰

Der Franziskaner Guglielmo Spirito legt eine theologische Lesart der Sehnsucht nach Gemeinschaft mit dem Tier – und schlussendlich der ganzen Schöpfung –

zwischen Entitäten, Geschlechtern, vergeschlechtlichten Körpern, Spezies und Kategorien zu verwischen, ist mittlerweile eine Notwendigkeit geworden, die sich nicht länger auf die Intimsphäre beschränkt, sondern sich über eine Reihe umweltspezifischer, gesellschaftlicher und politischer Dimensionen erstreckt.“

¹⁷ Vgl. dazu auch den Begriff der Symptoiesis bei Haraway; Haraway: *Staying with the Trouble*, S. 58.

¹⁸ Tolkien: *Über Märchen*, S. 64 u. 66.

¹⁹ Guglielmo Spirito OFMConv.: *Speaking with Animals. A Desire that lies near the Heart of Faërie*. In: Hiley/Weinreich (Hg.): *Tolkien's Shorter Works*, S. 17–35, hier: S. 26.

²⁰ Paulus von Tarsus: *Der Brief an die Römer*, 8, 18–23. In: *Das Neue Testament*, übers. u. hg. von Josef Kürzinger. Augsburg 1994, S. 217.

vor, die Tolkien zweifellos gefallen hätte.²¹ Hingegen wären Braidotti, Haraway und Lowenhaupt Tsing vermutlich weniger begeistert, wenn man ihnen vorschläge, ihre Überlegungen auf die christliche Tradition zu beziehen. Aber gerade darum geht es: dass die Poetik der Fantasy, indem sie auf die Sehnsucht nach dem ganz Anderen abhebt, die ja immer auch die Sehnsucht nach einem heileren Verhältnis zu dieser unserer Welt und Zeit ist, als Knotenpunkt von verschiedenen, durchaus konflikthafter Denkfiguren sich darbietet. Oder sich darbieten könnte, wenn das Genre die Möglichkeiten der eigenen Poetik ernstnehmen würde.

Jedenfalls steht fest, dass die Welten der Fantasy in aller Regel ebenso weit von der Erlöstheit entfernt sind wie unsere eigene. Wohl ist ihnen, in jedem Windhauch, der durch die Zweige streicht, eine Sehnsucht nach Erlösung eingeschrieben. Dabei drückt sich, wenn wir Hauke Lehmann folgen, die „Affektpoetik der Melancholie“ durch die „Kristallisation eines Widerspruchs aus“.²² Es geht hier um „immer neue Schichtungen und Diskrepanzen“ innerhalb konfligierender Zeitlichkeiten: „zwischen dem ‚Hier‘ und einem unerreichbaren ‚Dort‘, vor allem aber zwischen dem ‚Jetzt‘ und einem verschlossenen ‚Damals‘ sowie einem ebenfalls unerreichbar scheinenden ‚Eines Tages‘“.²³

Diese Worte sind nicht über die Fantasy geschrieben worden; sie beziehen sich auf das Kino des New Hollywood im Allgemeinen, auf den Dokumentarfilm GREY GARDENS (USA 1975) von Albert und David Maysles im Speziellen. Ebenso gut aber hätten sie an die Weltentwürfe von Tolkien oder Howard, von SKYRIM, THE BANNER SAGA, SHADOW OF THE COLOSSUS oder PYRE gerichtet sein können. Denn samt und sonders stehen diese Welten im Zeichen einer doppelten Melancholie: In all der Grausamkeit und all den Schrecknissen, die ihnen eignen können, erwecken sie in uns die Sehnsucht nach dem ganz Anderen; nach einer zauberischen Fremdheit, die uns auf immer verschlossen ist. Doch in sich sind auch diese Welten abgefallen von der Gnade, die sie einmal durchströmt und gehalten haben mag. Ihr Goldenes Zeitalter, wenn sie je eines kannten, ist längst vorbei,

21 Bei Tolkien selbst heißt es: „Ein seltsames Geschick und eine Schuld liegen auf uns. Die anderen Kreaturen leben gleichsam in anderen Reichen, zu denen der Mensch die Beziehungen abgebrochen hat; er sieht sie nur mehr von fern und von außen und lebt mit ihnen im Krieg oder in einem zweifelhaften Waffenstillstand.“ Tolkien: Über Märchen, S. 123. Übrigens erläutert Elke Brüns, dass die „phantastischen Fähigkeiten“ in der HBO-Serie GAME OF THRONES (USA 2011–2019, Entwicklung: David Benioff/D. B. Weiss) dazu dienen, „ansonsten stabile und unüberwindliche Grenzen zwischen Zeit und Raum, Mensch und Mensch sowie Mensch und Tier“ zu transzendieren. Vgl. Brüns: GAME OF THRONES, S. 85.

22 Hauke Lehmann: Affektpoetiken des New Hollywood. Suspense, Paranoia und Melancholie. Berlin/Boston 2017, S. 250.

23 Lehmann: Affektpoetiken des New Hollywood, S. 249.

oder sie harren seiner, in der Erwartung eines unerreichbaren Eines Tages.²⁴ Was uns, die Zuschauerinnen, Leser und Spielerinnen, mit den Helden der Fantasy verbindet, ist die Verlorenheit innerhalb dieser widerstreitenden Zeitlichkeiten. Wir können uns noch so sehr recken und strecken – niemals werden wir jenes vergessene Einstmals berühren. Umgekehrt dürfen wir kaum darauf hoffen, dass das zukünftige Licht, das irgendwann aufscheinen mag, uns noch wärmen wird. Es gilt: Das Gestern war immer schon vergangen; das Morgen wird niemals gekommen sein.

So ist die Melancholie der Fantasy also, durchaus in einem harschen Sinn, die Melancholie der Todesverfallenheit. Auf geheimnisvolle Weise setzt die Erfüllung des Wunsches, in Gemeinschaft mit der Schöpfung der Sekundärwelten zu leben (und das mag auch für die Primärwelt gelten) das Eingeständnis seiner eigenen Unerfüllbarkeit voraus. Die Fantasy, wenn sie etwas taugt, fordert von uns, dass wir unser eigenes Sehnen loslassen, damit wir ihm teilhaftig werden können.

Vielleicht ist es in diesem Sinn zu verstehen, wenn Tolkien darauf beharrt, dass das wahre Thema von *The Lord of the Rings* der Tod sei – und das ebenso vergebliche wie zerstörerische Verlangen nach Todlosigkeit.²⁵ So wollen wir ihm, beziehungsweise seinen Hobbits, das letzte Wort überlassen.

Als Sam hört, dass er, wo doch alles geschafft ist, Abschied nehmen muss von Frodo, kann er es nicht fassen. „I thought you were going to enjoy the Shire, too“, sagt er, „after all you have done.“²⁶

24 Bezogen auf *The Lord of the Rings* stellt Marco Frenschkowski fest: „Das Werk erzählt vom Ende des Dritten Zeitalters in der Erzählfigur eines guten Ausganges und blickt immer wieder in zahllosen Anspielungen auf die gewaltigeren und größeren Epochen, das Erste und Zweite Zeitalter von Mittelerde zurück, nach denen sich das Böse immer wieder neu zu Wort meldet. Die zunehmende Schrumpfung aller Kräfte und Vitalität in Mittelerde identifiziert unsere eigene Zeit mit Hesiods Eisernem Zeitalter, in dem kümmerliche Menschen kümmerliche Kriege führen und die Heldentaten blaß und langweilig sind, in dem zudem das Böse alle kreativen Mächte korrumpiert.“ Marco Frenschkowski: Leben wir in Mittelerde? Religionswissenschaftliche Betrachtungen zu Tolkiens *The Lord of the Rings*. In: Thomas Le Blanc/Bettina Twrsnick (Hg.): Das dritte Zeitalter. J. R. R. Tolkiens Herr der Ringe. Wetzlar 2005, S. 240–264, hier: S. 253. In diesem Sinn vertritt Frenschowski die These, dass der „Geschichtsmythos“ bei Tolkien letztlich der „Zivilisationskritik“ diene. Vgl. Frenschkowski: Leben wir in Mittelerde?, S. 252.

25 So schrieb Tolkien im Jahr 1958: „Power-seeking is only the motive-power that sets events going, and is relatively unimportant, I think. It is mainly concerned with Death, and Immortality; and the ‚escapes‘: serial longevity, and hoarding memory.“ Vgl. J. R. R. Tolkien: *The Letters of J. R. R. Tolkien* [1981]. Erweiterte Ausgabe. London 1995, S. 284.

26 Tolkien: *The Return of the King*, S. 1346.

Frodo aber erklärt ihm, dass das Gute – wie auch das Böse – einen Preis hat, und dass in diesem Fall er es ist, der den Preis zahlen muss:

So I thought too, once. But I have been too deeply hurt, Sam. I tried to save the Shire, and it has been saved, but not for me. It must often be so, Sam, when things are in danger: some one has to give them up, lose them, so that others may keep them. But you are my heir: all that I had and might have had I leave to you.²⁷

Auch dies gehört zur Politik der Fantasy: die Hoffnung, dass noch aus schwärzester Einsamkeit und unheilbarem Schmerz immer wieder etwas Neues entstehen kann.

²⁷ Tolkien: The Return of the King, S. 1346–1347.

Danksagung

Mein Dank gilt

Hermann Kappelhoff und Christine Lötscher – ohne deren Ermutigung, Unterstützung und Drängen dieses Buch niemals geschrieben worden wäre

Martin Sternberg und Lars Dolkemeyer – die mir einen gangbaren Weg durchs Dickicht der Tolkien- und Videospiel-Forschung zeigten

Stella Diedrich, Christina Schmitt, Eh-Jae Kim und Maximilian Grenz – die mit genretypischem Heroismus eine Heerschar von Fehlern und Ungenauigkeiten in die Flucht schlugen

Michael Wedel – der mich vor etwa 20 Jahren auf den Gedanken gebracht hat, dass Filmwissenschaft eine spannende Unternehmung sein könnte

Jan-Hendrik Bakels – der mir geholfen hat zu verstehen, was die Universität zu einem verspielten Ort macht

Tobias Haupts – der mich öfters daran erinnert, dass noch etwas zu tun ist

Sophie Scharf und Noëmi Vollenweider – die niemals Anstoß nahmen an digitalem Hufgetrappel und Waffengeklirr

Schließlich möchte ich allen danken, die im Umfeld der Kolleg-Forschungsgruppe Cinopoetics arbeiten, sowie den Studierenden, die im Lauf der Jahre meine Lehrveranstaltungen besucht haben – denn ebenso wenig wie Menschen und andere Lebewesen sind Gedanken autopoetisch

Zitierte Werke

Filmografie

ABSENTIA (USA 2011, Mike Flanagan)
CONAN THE BARBARIAN (CONAN DER BARBAR, USA 1982, John Milius)
CONAN THE DESTROYER (CONAN DER ZERSTÖRER, USA 1984, Richard Fleischer)
THE DESCENT (GB 2005, Neil Marshall)
DRAGON'S LAIR: THE MOVIE (USA 2021, Don Bluth/Gary Goldman)
GAME OF THRONES (USA 2011–2019, Entwicklung: David Benioff/D. B. Weiss)
GREY GARDENS (USA 1975, Albert Maysles/David Maysles)
THE HALLOW (GB/USA/IRL 2015, Corin Hardy)
HARRY POTTER AND THE PRISONER OF AZKABAN (HARRY POTTER UND DER GEFANGENE VON ASKABAN, GB/USA 2004, Alfonso Cuarón)
HARRY POTTER AND THE DEATHLY HALLOWS: PART 1 (HARRY POTTER UND DIE HEILIGTÜMER DES TODES: TEIL 1, GB/USA 2010, David Yates)
THE LORD OF THE RINGS: THE FELLOWSHIP OF THE RING (DER HERR DER RINGE: DIE GEFÄHRTEN, NZ/USA 2001, Peter Jackson)
MAD MAX 2 (George Miller, AUS 1981)
MAGNIFICENT OBSESSION (DIE WUNDERBARE MACHT, USA 1954, Douglas Sirk)
PETER PAN (PETER PANS HEITERE ABENTEUER, USA 1953, Clyde Geronimi/Wilfred Jackson/Hamilton Luske)
PRELUDE TO WAR (USA 1942, Frank Capra)
THE PUNISHER (USA 2017–2019, Entwicklung: Steve Lightfoot)
RAMBO: FIRST BLOOD PART II (RAMBO II – DER AUFTRAG, USA 1985, George Pan Cosmatos)
SÁTÁNTANGÓ (SATANSTANGO, HU/D/CH 1994, Béla Tarr)
SLEEPING BEAUTY (DORNRÖSCHEN, USA 1959, Clyde Geronimi/Les Clark/Eric Larson/Wolfgang Reitherman)
TAG DER FREIHEIT – UNSERE WEHRMACHT (D 1935, Leni Riefenstahl)
THE WHOLE WIDE WORLD (ALLE LIEBE DIESER WELT, USA 1996, Dan Ireland)

Ludografie¹

ALICE: MADNESS RETURNS (2011, Spicy Horse)
ALIEN: ISOLATION (2014, Creative Assembly)
APEX LEGENDS (2019, Respawn Entertainment)
ARK: SURVIVAL EVOLVED (2017, Studio Wildcard/Instinct Games/Efecto Studios/Virtual Basement)
ASSASSIN'S CREED ORIGINS (2017, Ubisoft Montreal)
ASSASSIN'S CREED ODYSSEY (2018, Ubisoft Quebec)
BALDUR'S GATE (1998, BioWare)

¹ Zitiert wird allein die Erstveröffentlichung der jeweiligen Spiele; eine Ausnahme bilden jene Fälle, bei denen für die vorliegende Studie auf ein Remaster oder Remake zurückgegriffen wurde.

THE BANNER SAGA (2014, Stoic Studio)
 THE BANNER SAGA 2 (2016, Stoic Studio)
 THE BANNER SAGA 3 (2018, Stoic Studio)
 THE BARD'S TALE (1985, Interplay Productions)
 BATTLEFIELD V (2018, EA DICE)
 BLOODBORNE (2015, From Software)
 BORDERLANDS (2009, Gearbox Software)
 THE BRIDGE (2013, The Quantum Astrophysicists Guild)
 BRUCE LEE (1983, Datasoft)
 CARMAGEDDON (1997, Stainless Software)
 CONAN EXILES (2018, Funcom)
 CUSTER'S REVENGE (1982, Mystique)
 DANTE'S INFERNO (2010, Visceral Games)
 DARK SOULS (2011, From Software)
 DARK SOULS II (2014, From Software)
 DARK SOULS III (2016, From Software)
 DARK SOULS: REMASTERED (2018, From Software)
 DOUBLE DRAGON (1987, Taito)
 DAYZ (2012, Bohemia Interactive)
 DEATH RACE (1976, Exidy)
 DEMON'S SOULS (2009, From Software)
 DETROIT: BECOME HUMAN (2018, Quantic Dream)
 DIABLO III (2012, Blizzard Entertainment)
 DISHONORED (2012, Arkane Studios)
 DISHONORED 2 (2016, Arkane Studios)
 DON'T STARVE (2013, Klei Entertainment)
 DOOM (1993, id Software)
 DOOM 2: HELL ON EARTH (1994, id Software)
 DOOM 3 (2004, id Software)
 DOOM (2016, id Software)
 DOOM ETERNAL (2020, id Software)
 DRAGON'S LAIR (1983, Cinematronics)
 ECHOCHROME (2008, SCE Japan Studio)
 THE ELDER SCROLLS II: DAGGERFALL (1996, Bethesda Softworks)
 THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND (2002, Bethesda Game Studios)
 THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION (2006, Bethesda Game Studios)
 THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM (2011, Bethesda Game Studios)
 THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM – DRAGONBORN (2012, Bethesda Game Studios)
 ELEX (2017, Piranha Bytes)
 FAR CRY 5 (2018, Ubisoft Montreal/Ubisoft Toronto)
 FIFA-Reihe (1993–, EA Sports)
 FINAL FANTASY (1987, Square)
 THE FOREST (2018, Endnight Games)
 FORTNITE (2017, Epic Games/People Can Fly)
 GOD OF WAR III (2010, SCE Santa Monica Studio)
 GRAND THEFT AUTO (1997, DMA Design)

HALF-LIFE (1998, Valve)
 HALF-LIFE 2 (2004, Valve)
 HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE (2017, Ninja Theory)
 HOLLOW KNIGHT (2017, Team Cherry)
 HORIZON ZERO DAWN (2017, Guerrilla Games)
 HOTLINE MIAMI (2012, Dennaton Games)
 ICO (2001, Team Ico)
 IKARI WARRIORS (1986, SNK)
 THE LAST GUARDIAN (2016, SIE Japan Studio/GenDESIGN)
 THE LAST OF US (2013, Naughty Dog)
 THE LAST OF US: LEFT BEHIND (2014, Naughty Dog)
 THE LEGEND OF ZELDA (1986, Nintendo EAD)
 LEISURE SUIT LARRY IN THE LAND OF THE LOUNGE LIZARDS (1987, Sierra On-Line)
 LEGO INDIANA JONES: THE ORIGINAL ADVENTURES (2008, Traveller's Tales)
 MINECRAFT (2009/2011, Mojang)
 MONUMENT VALLEY (2014, Ustwo)
 MOONLIGHTER (2018, Digital Sun)
 MORTAL KOMBAT (1992, Midway)
 NIGHT TRAP (1992, Digital Pictures)
 OUTLAST (2013, Red Barrels)
 OUTLAWS (1997, LucasArts)
 OVERWATCH (2016, Blizzard Entertainment)
 PILLARS OF ETERNITY (2015, Obsidian Entertainment)
 PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (2017, PUBG Cooperation)
 PORTAL (2007, Valve)
 PYRE (2017, Supergiant Games)
 QUAKE II (1997, id Software)
 RED DEAD REDEMPTION: UNDEAD NIGHTMARE (2010, Rockstar San Diego)
 RED DEAD REDEMPTION 2 (2018, Rockstar Games)
 RUST (2018, Facepunch Studios)
 SERIOUS SAM 3: BFE (2011, Croteam)
 SHADOW OF THE COLOSSUS (2005, Team Ico)
 SHADOW OF THE COLOSSUS (2018, Bluepoint Games)
 SHADOW TACTICS: BLADES OF THE SHOGUN (2016, Mimimi Productions)
 SPORE (2008, Maxis)
 SUBNAUTICA (2018, Unknown Worlds Entertainment)
 SUPER MARIO BROS. (1985, Nintendo Research & Development)
 TALES OF THE UNKNOWN: VOLUME I. THE BARD'S TALE (1985, Interplay Productions)
 TERRARIA (2011, Re-Logic)
 TETRIS (1984, Alexei Paschitnow)
 TOMB RAIDER Trilogie (2013–2018, Crystal Dynamics)
 ULTIMA (1981, Origin Systems)
 UNCHARTED-Reihe (2007–2017, Naughty Dog)
 VAMPIRE (2018, Dontnod Entertainment)
 WARHAMMER: END TIMES – VERMINTIDE (2015, Fatshark)
 THE WITCHER 2: ASSASSINATION OF KINGS (2011, CD Project Red)
 THE WITCHER 3: WILD HUNT (2015, CD Project Red)

WOLFENSTEIN 3D (1992, id Software)

WURM ONLINE (2006, Code Club AB)

X-COM-Reihe (1994–, Mythos Games/MicroProse/Hasbro Interactive/Infogrames/Firaxis Games)

Literaturverzeichnis

- Adorno, Theodor W./Eisler, Hanns: Kompositionen für den Film. Frankfurt a. M. 2006.
- Alpers, Hans Joachim: Lendenschurz, Doppelaxt und Magie. Heroic Fantasy und verwandte Gattungen. In: Jörg Weigand (Hg.): Die triviale Phantasie. Beiträge zur „Verwertbarkeit“ von Science Fiction. Bonn 1976, S. 29–57.
- Alpers, Hans Joachim: Loincloth, Double Ax, and Magic. „Heroic Fantasy“ and related Genres [1976]. In: Science Fiction Studies 5 (1978), H. 1, S. 19–32.
- Altman, Rick: Film/Genre [1999]. London 2006.
- Apperley, Thomas H.: Genre and Game studies. Toward a Critical Approach to Video Game Genres. In: Simulation & Gaming 37 (2006), H. 1, S. 6–23.
- Arjoranta, Jonne: Narrative Tools for Games. Focalization, Granularity, and the Mode of Narration in Games. In: Games and Culture 12 (2017), H. 7–8, S. 696–717.
- Arsenault, Dominic: Video Game Genre, Evolution and Innovation. In: Eludamos. Journal for Computer Game Culture 3 (2009), H. 2, S. 149–176.
- Ascher, Franziska: Heldenkarrieren. Der SKYRIM-Avatar und sein narratives Potential. In: Paidia. Zeitschrift für Computerspielforschung, 07. Mai 2012, <http://www.paidia.de/heldenkarrieren/> [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Ascher, Franziska: Immersion. Die Faszinationskraft virtueller Welten. In: Paidia. Zeitschrift für Computerspielforschung, 27. August 2012, <http://www.paidia.de/immersion/> [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Ascher, Franziska: Die Narration der Dinge Teil I. Items. In: Paidia. Zeitschrift für Computerspielforschung, 22. September 2014, <http://www.paidia.de/die-narration-der-dinge-teil-i-2/> [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Ascher, Franziska: Die Narration der Dinge Teil II. Environmental Storytelling. In: Paidia. Zeitschrift für Computerspielforschung, 14. November 2014, <http://www.paidia.de/die-narration-der-dinge-teil-2/> [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Ascher, Franziska: Feuerhüterinnen als Kristallisationspunkte des Begehrens. In: Paidia. Zeitschrift für Computerspielforschung, 15. Dezember 2014, <http://www.paidia.de/feuerhuterinnen-als-kristallisationspunkte-des-begehrens/> [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Ascher, Franziska/Schlegel, Mireya/Unterhuber, Tobias: Vorwort. Der Prinz oder der Frosch? In: Redaktion Paidia (Hg.): „I’ll remember this“. Funktion, Inszenierung und Wandel von Entscheidung im Computerspiel. Glückstadt 2016, S. 9–14.
- Attebery, Brian: The Fantasy Tradition in American Literature. From Irving to Le Guin. Bloomington 1980.
- Audureau, William: L’Histoire de Mario. 1981–1991 – L’ascension d’une icône. Houdan 2011.
- Austin, John L.: How to do Things with Words. Cambridge, Mass. 1962.
- Bachtin, Michail M.: Chronotopos [1975]. Frankfurt a. M. 1986.
- Badiou, Alain: Le noir. Éclats d’une non-couleur. Paris 2015.
- Badiou, Alain: Black. The Brilliance of a Non-color [2015]. Cambridge/Malden 2017.

- Bakhtin, Mikhail: Problems of Dostoevsky's Poetics [1929]. Minneapolis 1984.
- Bakels, Jan-Hendrik: Audiovisuelle Rhythmen. Filmmusik, Bewegungskomposition und die dynamische Affizierung des Zuschauers. Berlin/Boston 2017.
- Balthasar, Hans Urs von: Klarstellungen. Einsiedeln 2008.
- Bareither, Christoph: Gewalt im Computerspiel. Facetten eines Vergnügens. Bielefeld 2016.
- Baumgartner, Robert: Ankunfts Momente. Die Vermittlung von Atmosphäre in Rollenspielen am Beispiel der ELDER SCROLLS-Reihe. In: Christian Huberts/Sebastian Standke (Hg.): Zwischen|Welten. Glückstadt 2014, S. 71–113.
- Beil, Benjamin: First Person Perspectives. Point of View und figurenzentrierte Erzählformen im Film und im Computerspiel. Münster 2010.
- Beil, Benjamin: Genrezkonzepte des Computerspiels. In: GamesCoop: Theorien des Computerspiels zur Einführung. Hamburg 2012, S. 13–37.
- Beil, Benjamin/Rauscher, Andreas: Avatar. In: Benjamin Beil/Thomas Hensel/Andreas Rauscher (Hg.): Game Studies. Wiesbaden 2018, S. 201–217.
- Beil, Benjamin/Hensel, Thomas/Rauscher, Andreas (Hg.): Game Studies. Wiesbaden 2018.
- Benne, Christian: Die Erfindung des Manuskripts. Zur Theorie und Geschichte literarischer Gegenständlichkeit. Berlin 2015.
- Bertozi, Elena: The Feeling of Being Hunted. Pleasures and Potentialities of Predation Play. In: Games and Culture 9 (2014), H. 6, S. 429–441.
- Bertram, Georg W.: Kunst. Eine philosophische Einführung. Stuttgart 2016.
- Bidlo, Oliver D.: Sehnsucht nach Mittel Erde. Essen 2013.
- Birkenhauer, Theresia: Mythenkorrektur als Öffnung des theatralischen Raums. *Ariadne auf Naxos*. In: Martin Vöhler/Bernd Seidensticker (Hg.): Mythenkorrekturen. Zu einer paradoxalen Form der Mythenrezeption. Berlin/Boston 2005, S. 264–277.
- Böhme, Gernot: Ästhetik. Vorlesungen über Ästhetik als allgemeine Wahrnehmungslehre. München 2001.
- Böhme, Gernot: Atmosphäre. Essays zur neuen Ästhetik. Berlin 2013.
- Bohn-Elias, Alexander: THE BANNER SAGA-Test. Neulich im Wörterbuch unter „episch“. In: www.eurogamer.de, 17. Januar 2014, <https://www.eurogamer.de/articles/2014-01-17-the-banner-saga-test> [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Bohn-Elias, Alexander: Und wir haben uns gefragt, was da so lange dauert ... In: www.eurogamer.de, 05. Dezember 2016, <https://www.eurogamer.de/articles/2016-12-05-the-last-guardian-test> [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Bohn-Elias, Alexander: Unterwelt-Prog-Rock-Fantasy-Basketball-Rollenspiel für Lesefreunde. In: www.eurogamer.de, 27. Juli 2017, <https://www.eurogamer.de/articles/2017-07-27-pyre-test> [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Bohn-Elias, Alexander: Hello Darkness, my old friend ... In: www.eurogamer.de, 10. August 2017, <https://www.eurogamer.de/articles/2017-08-10-hellblade-senuas-sacrifice-test> [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Boltanski, Luc: Rätsel und Komplote. Kriminalliteratur, Paranoia, moderne Gesellschaft. Berlin 2015.
- Bonner, Marc: Die gekerbte Wildnis. Inszenierungen vermeintlich unberührter Umwelt in digitalen Spielwelten. In: Paidia. Zeitschrift für Computerspielforschung, 28. Februar 2018, <http://www.paidia.de/die-gekerbte-wildnis-inszenierungen-vermeintlich-unberuehrter-umwelt-in-digitalen-spielwelten/> [letzter Zugriff: 12.05.2020].

- Bonner, Marc: Welt. In: Benjamin Beil/Thomas Hensel/Andreas Rauscher (Hg.): *Game Studies*. Wiesbaden 2018, S. 129–151.
- Bösel, Bernd/Möring, Sebastian: Affekt. In: Daniel Martin Feige/Sebastian Ostritsch/Markus Rautzenberg (Hg.): *Philosophie des Computerspiels. Theorie – Ästhetik – Praxis*. Stuttgart 2018, S. 193–204.
- Bradford, Joseph: CONAN EXILES review. In: ign.com, 21. April 2020 [17. Mai 2018], <https://www.ign.com/articles/2018/05/18/conan-exiles-review> [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Braidotti, Rosi: *Politik der Affirmation*. Berlin 2018.
- Bramwell, Tom: Games of the Generation: Dark Souls. Reappraise the Sun. In: www.eurogamer.net, 31. Oktober 2013, <https://www.eurogamer.net/articles/2013-10-31-games-of-the-generation-dark-souls> [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Braun, Benjamin: Ragnarök und die schizophrene Kriegerin. In: www.gamersglobal.de, 10. August 2017, <https://www.gamersglobal.de/test/hellblade-senuas-sacrifice> [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Brittnacher, Hans Richard: *Ästhetik des Horrors. Gespenster, Vampire, Monster, Teufel und künstliche Menschen in der phantastischen Literatur*. Frankfurt a. M. 1994.
- Brittnacher, Hans Richard: *Jenseitsreisen. Der Traum und Alptraum vom Leben nach dem Tod*. In: Christine Lötscher/Petra Schrackmann/Ingrid Tomkowiak/Aleta-Amirée von Holzen (Hg.): *Übergänge und Entgrenzungen in der Fantastik*. Münster 2014, S. 57–70.
- Brüns, Elke: *GAME OF THRONES*. 100 Seiten. Stuttgart 2019.
- Burke, Rusty: Introduction. In: Robert E. Howard: *Bran Mak Morn. The Last King*. New York/Toronto 2005, S. xvii–xxiii.
- Caillois, Roger: *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch* [1958]. Berlin 2017.
- Cavell, Stanley: *The World Viewed. Reflections on the Ontology of Film*. Enlarged Edition. Cambridge, Mass./London 1979.
- Cawelti, John G.: *Adventure, Mystery, and Romance. Formula Stories as Art and Popular Culture*. Chicago/London 1976.
- Certeau, Michel de: *Kunst des Handelns* [1980]. Berlin 1988.
- Chion, Michel: *Audio-Vision. Sound on Screen*. New York 1994.
- Clausewitz, Carl von: *Vom Kriege*. Erfstadt 2003 [1832–1834].
- Clute, John: Fantasy. In: ders./John Grant (Hg.): *Encyclopedia of Fantasy*, 1999. <http://sf-encyclopedia.co.uk/fe.php?nm=fantasy>. Es handelt sich hierbei um die digitale Ausgabe von: John Clute/John Grant (Hg.): *The Encyclopedia of Fantasy*. London 1997.
- Coffman, Frank: *Barbarian Ascendant. The Poetic and Epistolary Origins of the Character and His World*. In: Jonas Prida (Hg.): *Conan Meets the Academy. Multidisciplinary Essays on the Enduring Barbarian*. Jefferson/London 2013, S. 35–50.
- Cohen, Stanley: *Folk Devils and Moral Panics. Creation of Mods and Rockers* [1972]. Abingdon/Oxon 2002.
- Costello, Mary Brigid: *The Rhythm of Game Interactions. Player Experience and Rhythm in MINECRAFT and DON'T STARVE*. In: *Games and Culture* 13 (2018), H. 8, S. 807–824.
- Csíkzentmihályi, Mihály: *Beyond Boredom and Anxiety. Experiencing Flow in Work and Play*. San Francisco 1975.
- Cuntz-Leng, Vera: *Frodo auf Abwegen. Das queere Potenzial des aktuellen Fantasykinos*. In: *Zeitschrift für Fantastikforschung* 1 (2011), H. 1, S. 24–43.
- Cuntz-Leng, Vera: *Harry Potter que(e)r. Eine Filmsage im Spannungsfeld von Queer Reading, Slash-Fiction und Fantasyfilmgenre*. Bielefeld 2015.
- Curry, Patrick: *Defending Middle-Earth. Tolkien, Myth and Modernity*. Edinburgh 1997.

- Dahlen, Chris: What DARK SOULS Is Really All About. In: www.kotaku.com, 01. Juni 2018 [9. Januar 2012], <https://kotaku.com/what-dark-souls-is-really-all-about-5874599> [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Damian Martin, Gareth: An Obituary for the Architecture of DARK SOULS' Eternally Dying Land. Apocalypse Forever. In: www.eurogamer.net, 18. Juni 2017, <https://www.eurogamer.net/articles/2017-06-18-an-obituary-for-the-architecture-of-dark-souls-eternally-dying-land> [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Deleuze, Gilles/Guattari, Félix: Kafka. Für eine kleine Literatur [1975]. Frankfurt a. M. 1976.
- Deleuze, Gilles/Guattari, Félix: 1440. Das Glatte und das Gekerbte [1980]. In: Jörg Dünne/Stephan Günzel (Hg.): Raumtheorie. Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaft. Frankfurt a. M. 2006, S. 434–445.
- Denham, Jack/Spokes, Matthew: Thinking Outside the „Murder Box“. Virtual Violence and Pro-Social Action in Video Games. In: *The British Journal of Criminology*, 24. Dezember 2018.
- Dietrich, Anton: Welten schaffen. Das Buch als Konstruktionselement des Computerspiels – Teil 1. In: *Paidia. Zeitschrift für Computerspielforschung*, 31. Mai 2017, <http://www.paidia.de/welten-schaffen-das-buch-als-konstruktionselement-des-computerspiels-teil-1/> [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Domsch, Sebastian: Storyplaying. Agency and Narrative in Video Games. Berlin/Boston 2013.
- Donlan, Christian: The Thing with Feathers. In: www.eurogamer.net, 05. Dezember 2016, <https://www.eurogamer.net/articles/2016-12-05-the-last-guardian-review> [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Dörre, Christian: Ein erzählerischer Meilenstein. In: pcgames.de, 11. August 2017, www.pcgames.de/Hellblade-Senuas-Sacrifice-Spiel-56843/Tests/Review-Ein-erzaehleri-scher-Meilenstein-1235560/ [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Dowd, Christopher: The Irish-American Identities of Robert E. Howard and Conan the Barbarian. In: *New Hibernia Review* 20 (2016), H. 2, S. 15–34.
- Duinen, Jared van: Robert E. Howard, the American Frontier, and Borderlands in the Stories of Conan the Barbarian. In: *Extrapolation* 57 (2016), H. 3, S. 339–353.
- Duncan, Sean C.: MINECRAFT, Beyond Construction and Survival. In: *Well Played. A Journal on Video Games, Value and Meaning* 1 (2011), H. 1, S. 1–22.
- Dürrenmatt, Friedrich: Der Richter und sein Henker/Der Verdacht [1951/52]. Zürich 1998.
- Eco, Umberto: Nachschrift zum „Namen der Rose“ [1983]. München 1984.
- Eitler, Pascal: „Gott ist tot – Gott ist rot“. Max Horkheimer und die Politisierung der Religion um 1968. Frankfurt/New York 2009.
- Ekman, Stefan: Here be Dragons. Exploring Fantasy Maps and Settings. Middletown 2013.
- Elliott, Winter: Life, Liberty and the Pursuit of Women. Gender Dynamics in the Hyborian World. In: Jonas Prida (Hg.): *Conan Meets the Academy. Multidisciplinary Essays on the Enduring Barbarian*. Jefferson/London 2013, S. 51–69.
- Engelns, Markus: Vom Helden zum Mörder? Zur Herstellung einer „Atmosphäre des Mordens“ in THE ELDER SCROLLS V – SKYRIM. In: Christian Huberts/Sebastian Standke (Hg.): *Zwischen|Welten*. Glückstadt 2014, S. 117–152.
- Erikson, Steven: The World of the Malazan Empire and Role-Playing Games. In: www.steven-erikson.com, <http://www.steven-erikson.com/index.php/the-world-of-the-malazan-empire-and-role-playing-games/> [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Everett, Justin: Eugenic Thought in the Works of Robert E. Howard. In: ders./Jeffrey H. Shanks (Hg.): *The Unique Legacy of Weird Tales. The Evolution of Modern Fantasy and Horror*. Lanham/Boulder/New York/London 2015, S. 131–149.

- Ewers, Hans-Heino: Fantasy – Heldendichtung unserer Zeit. Versuch einer Gattungsdifferenzierung. In: Zeitschrift für Fantastikforschung 1 (2011), H. 1, S. 5–23.
- Ewers, Hans-Heino: Überlegungen zur Poetik der Fantasy. In: Ingrid Tomkowiak (Hg.): Perspektiven der Kinder- und Jugendmedienforschung. Zürich 2011, S. 131–149.
- Faulkner, William: Absalom, Absalom! [1936]. New York/Toronto 1986.
- Feige, Daniel Martin: Kunst. In: ders./Sebastian Ostritsch/Markus Rautzenberg (Hg.): Philosophie des Computerspiels. Theorie – Ästhetik – Praxis. Stuttgart 2018, S. 177–192.
- Fenlon, Wes: PYRE Review. In: www.pcgamer.com, 24. Juli 2017, <https://www.pcgamer.com/pyre-review/> [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Fernández-Vara, Clara: Introduction to Game Analysis. New York/London 2015.
- Fischer-Lichte, Erika: Ästhetik des Performativen. Frankfurt a. M. 2004.
- Flanagan, Mary/Nissenbaum, Helen: Values at Play in Digital Games. Cambridge/London 2014.
- Flieger, Verlyn: Splintered Light. Logos and Language in Tolkien's World. Grand Rapids 1983.
- Flieger, Verlyn: Splintered Light. Logos and Language in Tolkien's World [1983]. 2. Auflage. Kent/London 2002.
- Fornet-Ponse, Thomas: Der Ring als Sünde? Theologische Fragen zum Herrn der Ringe. In: Thomas Le Blanc/Bettina Twnsrick (Hg.): Das dritte Zeitalter. J. R. R. Tolkiens Herr der Ringe. Wetzlar 2005, S. 205–239.
- Foucault, Michel: Vom Licht des Krieges zur Geburt der Geschichte [1976]. Berlin 1986.
- Foucault, Michel: Überwachen und Strafen. Die Geburt des Gefängnisses [1975]. Frankfurt a. M. 1992.
- Fowkes, Katherine A.: The Fantasy Film. Malden, Mass./Oxford/Chichester 2010.
- Frenschkowski, Marco: Leben wir in Mittelelerde? Religionswissenschaftliche Betrachtungen zu Tolkiens *The Lord of the Rings*. In: Thomas Le Blanc/Bettina Twnsrick (Hg.): Das dritte Zeitalter. J. R. R. Tolkiens Herr der Ringe. Wetzlar 2005, S. 240–264.
- Fritsch, Melanie: Musik. In: Benjamin Beil/Thomas Hensel/Andreas Rauscher (Hg.): Game Studies. Wiesbaden 2018, S. 87–107.
- Frost, Ginger S.: Victorian Childhoods. Westport, Conn./London 2009.
- GamesCoop: Theorien des Computerspiels zur Einführung. Hamburg 2012.
- Garstad, Benjamin: „Death to the Masters!“. The Role of Slave Revolt in the Fiction of Robert E. Howard. In: Slavery and Abolition 31 (2010), H. 2, S. 233–256.
- Garth, John: Tolkien und der Erste Weltkrieg. Das Tor zu Mittelelerde. Stuttgart 2014.
- Gelker, Nils: Fantasy-Philologie. Wie DARK SOULS narrative Bedeutung erzeugt. In: Rudolf Thomas Inderst/Pascal Wagner/Christof Zurschmitten (Hg.): Prepare to die! DEMON SOULS, DARK SOULS und BLOODBORNE. Glückstadt 2019, S. 15–32.
- Gemmell, David: The First Chronicles of Druss the Legend. New York 1994.
- Glas, René: Of Heroes and Henchmen. The Conventions of Killing Generic Expendables in Digital Games. In: Torill Elvira Mortensen/Jonas Linderroth/Ashley ML Brown (Hg.): The Dark Side of Game Play. Controversial Issues in Playful Environments. New York/Abingdon 2015, S. 33–49.
- Gledhill, Christine: Rethinking Genre. In: dies./Linda Williams (Hg.): Reinventing Film Studies. London/New York 2000, S. 221–243.
- Goetz, Christopher: Tether and Accretions. Fantasy as Form in Videogames. In: Games and Culture 7 (2012), H. 6, S. 419–440.
- Gotthelf, Jeremias: Wilde, wüste Geschichten, hg. von Peter von Matt. München 2012.

- Górniak, Przemyslaw: Robert E. Howard's Conan Cycle as Modern Epic. In: Andrzej Wicher (Hg.): *Basic Categories of Fantastic Literature Revisited*. Newcastle upon Tyne 2014, S. 104–114.
- Grant, Michael/Hazel, John: *Lexikon der antiken Mythen und Gestalten* [1976]. München 2009.
- Grey, Sarah Cameron Loyd: *Dead Time. Aporias and Critical Videogaming*. In: *symplokē* 17 (2009), H. 1–2, S. 231–246.
- Grimm, Matthias: Auch du liebst DARK SOULS du weißt es nur noch nicht. In: www.eurogamer.de, 18. März 2016, <https://www.eurogamer.de/articles/2016-03-18-auch-du-liebstdark-souls> [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Grimm, Rae: Flammen der Freiheit. In: www.gamepro.de, 25. Juli 2017, <https://www.gamepro.de/artikel/pyre-flammen-der-freiheit,3317480.html> [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Grossman, David: Violent Video Games are Mass-murder Simulators. In: *Executive Intelligence Review* 27 (2000), H. 22, S. 74–79.
- Grotkopp, Matthias: *Filmische Poetiken der Schuld. Die audiovisuelle Anklage der Sinne als Modalität des Gemeinschaftsempfindens*. Berlin/Boston 2017.
- Gumbrecht, Hans Ulrich: *Plötzlichkeit*. Berlin 2012.
- Gumnior, Helmut: Zur Vorgeschichte und aktuellen Situation des Interviews. In: Max Horkheimer: *Die Sehnsucht nach dem ganz Anderen. Ein Interview mit Kommentar von Helmut Gumnior*. Hamburg 1970, S. 9–53.
- Günzel, Stephan: Raum. In: Daniel Martin Feige/Sebastian Ostritsch/Markus Rautzenberg (Hg.): *Philosophie des Computerspiels. Theorie – Ästhetik – Praxis*. Stuttgart 2018, S. 221–240.
- Haffelder, Maximilian/Maisenhölder, Patrick: Digitale Selbstgeißlung? Oder: Warum SpielerInnen SOULS-like Spiele spielen. In: Rudolf Thomas Inderst/Pascal Wagner/Christof Zurschmitt (Hg.): *Prepare to die! DEMON SOULS, DARK SOULS und BLOODBORNE*. Glückstadt 2019, S. 33–47.
- Hammes, Dominik: Survival-Horror mit Camcorder. In: www.gameswelt.de, 11. September 2013, <https://www.gameswelt.de/outlast/test/survival-horror-mit-camcorder,205784> [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Harman, Stace: THE BANNER SAGA review. Trooping the Colors. In: www.eurogamer.net, 9. Februar 2015 [14. Januar 2014], <https://www.eurogamer.net/articles/2014-01-14-the-banner-saga-review> [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Hart, Casey: Getting into the Game. An Examination of Player Personality Projection in Videogame Avatars. In: *Game Studies* 17 (2017), H. 2, <http://gamestudies.org/1702/articles/hart>.
- Hartmann, Tilo/Vorderer, Peter: It's Okay to Shoot a Character. Moral Disengagement in Violent Video Games. In: *Journal of Communications* 60 (2010), H. 1, S. 94–119.
- Haraway, Donna J.: *Staying with the Trouble. On Making Kin in the Chthulucene*. Durham/London 2016.
- Haupts, Tobias: *Die Videothek. Zur Geschichte und medialen Praxis einer kulturellen Institution*. Bielefeld 2014.
- Hayse, Mark: Ethic. In: Mark J. P. Wolf/Bernard Perron (Hg.): *The Routledge Companion to Video Game Studies*. New York/Abingdon 2014, S. 466–474.
- Hebel, Michael/Kühn, Guido/Andrade, Sebastian de: Who said *Open World*? Auswirkungen von Game-Taxonomien auf die SpielerInnen-Erwartungen am Fallbeispiel DARK SOULS. In: Rudolf Thomas Inderst/Pascal Wagner/Christof Zurschmitt (Hg.): *Prepare to die! DEMON SOULS, DARK SOULS und BLOODBORNE*. Glückstadt 2019, S. 49–70.

- Heidrich, Andreas: Genre. In: *Navigationen. Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaft* 11 (2011), H. 2, S. 85–87.
- Hennig, Martin: „This game series adapts to the choices you make.“ Eine raumsemantische Typologie von Entscheidungssituationen und die Funktionen seriellen Erzählens in aktuellen Episodenspielen. In: Redaktion Paidia (Hg.): „I'll remember this“. Funktion, Inszenierung und Wandel von Entscheidung im Computerspiel. Glückstadt 2016, S. 145–165.
- Hennig, Martin: Spielräume als Weltentwürfe. Kultursemiotik des Videospiels. Marburg, 2017.
- Hensel, Thomas: Autodestruktionen | Autoikonoklasmen des Computerspiels. In: *Navigationen. Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaft* 12 (2012), H. 2, S. 99–116.
- Hensel, Thomas: Rohes Entertainment oder raffiniertes Kulturgut? Überlegungen zum Computerspiel. In: Stefan Hradli (Hg.): *Der Alltag in digitalen Gesellschaften. Chancen und Risiken. Vorträge des Symposiums vom 28. November 2014. Mainz/Stuttgart 2015*, S. 9–15.
- Hensel, Thomas: „Know your Paradoxes!“ Das Computerspiel als multistabiles Bild. Mit einem Post Scriptum zur Genretheorie. In: ders./Britta Neitzel/Rolf F. Nohr (Hg.): „The Cake is a lie!“ Polyperspektivische Betrachtungen des Computerspiels am Beispiel von *PORTAL*. Münster 2015, S. 135–154.
- Hensel, Thomas: Zwischen *ludus* und *paidia*. *THE LAST OF US* als Reflexion des Computerspiels. In: Benjamin Beil/Gundolf S. Freyermuth/Lisa Gotto (Hg.): *New Game Plus. Perspektiven der Game Studies. Genres – Künste – Diskurse*. Bielefeld 2015, S. 145–183.
- Hensel, Thomas: Bild. In: Benjamin Beil/Thomas Hensel/Andreas Rauscher (Hg.): *Game Studies*. Wiesbaden 2018, S. 47–62.
- Herron, Don: *The Dark Barbarian*. In: ders. (Hg.): *The Dark Barbarian. The Writings of Robert E. Howard. A Critical Anthology*. Westport/London 1984, S. 149–181.
- Hetfeld, Malindy: *The Joy of Meaningful Death in THE BANNER SAGA*. In: *rockpapershotgun.com*, 16. Oktober 2018, <https://www.rockpapershotgun.com/2018/10/16/the-joy-of-meaningful-death-in-the-banner-saga/> [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Hinckley, David: *The Conan Series* [1996]. In: Gary Hoppenstand (Hg.): *Critical Insights. Pulp Fiction of the 20s and 30s*. Ipswich 2013, S. 182–186.
- Hocking, Clint: Ludonarrative Dissonance in *BIOSHOCK*. In: *Click Nothing. Design from a Long Time Ago*, 07. Oktober 2007, http://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Hoffmann, Lena: Crossover. Mehrfachadressierung in Text, Markt und Diskurs. Zürich 2018.
- Holmes, Morgan T.: Gothic to Cosmic. Sword-and-Sorcery Fiction in *Weird Tales*. In: Justin Everett/Jeffrey H. Shanks (Hg.): *The Unique Legacy of Weird Tales. The Evolution of Modern Fantasy and Horror*. Lanham/Boulder/New York/London 2015, S. 63–79.
- Hong, Sun-ha: When Life Mattered. The Politics of the Real in Video Games' Reappropriation of History, Myth, and Ritual. In: *Games and Culture* 10 (2015), H. 1, S. 35–56.
- Horkheimer, Max: *Die Sehnsucht nach dem ganz Anderen. Ein Interview mit Kommentar von Helmut Gumnior*. Hamburg 1970.
- Howard, Robert E.: *The Phoenix on the Sword* [1932]. In: ders.: *The Complete Chronicles of Conan*, London 2006, S. 23–43.
- Howard, Robert E.: *The Tower of the Elephant* [1933]. In: ders.: *The Complete Chronicles of Conan*, London 2006, S. 79–100.
- Howard, Robert E.: *The Pool of the Black One* [1933]. In: ders.: *The Complete Chronicles of Conan*, London 2006, S. 163–187.
- Howard, Robert E.: *Queen of the Black Coast* [1934]. In: ders.: *The Complete Chronicles of Conan*, London 2006, S. 236–261.

- Howard, Robert E.: *The People of the Black Circle* [1934]. In: ders.: *The Complete Chronicles of Conan*. London 2006, S. 289–366.
- Howard, Robert E.: *A Witch Shall Be Born* [1934]. In: ders.: *The Complete Chronicles of Conan*. London 2006, S. 356–392.
- Howard, Robert E.: *Shadows in Zamboula* [1935]. In: ders.: *The Complete Chronicles of Conan*. London 2006 S. 478–504.
- Howard, Robert E.: *Beyond the Black River* [1935]. In: ders.: *The Complete Chronicles of Conan*. London 2006, S. 431–477.
- Howard, Robert E.: *The Hour of the Dragon* [1935/1936]. In: ders.: *The Complete Chronicles of Conan*. London 2006, S. 575–732.
- Howard, Robert. E.: *Red Nails* [1936]. In: ders.: *The Complete Chronicles of Conan*. London 2006, S. 505–573.
- Howard, Robert E.: *The Hyborian Age* [1936]. In: ders.: *The Complete Chronicles of Conan*. London 2006, S. 1–20.
- Huberts, Christian: *Raumtemperatur. Marshall McLuhans Kategorien „heiß“ und „kalt“ im Computerspiel*. Salzhemmendorf 2010.
- Illger, Daniel: *Heim-Suchungen. Stadt und Geschichtlichkeit im italienischen Nachkriegskino*. Berlin 2009.
- Illger, Daniel: *Träume für die Toten. Mario Bava und die Gespenster des italienischen Horrorfilms*. In: Thomas Koebner (Hg.): *Gespenster*. München 2014, S. 150–188.
- Illger, Daniel: *Von der Kunst, sich zu verlaufen*. In: *Tolkien Times* (2015/2016), S. 6.
- Illger, Daniel: *Das Leben mitten im Tod. DARK SOULS und das gebieterische „Jetzt!“*. In: Rudolf Thomas Inderst/Pascal Wagner/Christof Zurschmitt (Hg.): *Prepare to die! DEMON SOULS, DARK SOULS und BLOODBORNE*. Glückstadt 2019, S. 71–88.
- Illger, Daniel: *Der ohnmächtige Held. Unmögliche Entscheidungen in THE BANNER SAGA*. In: Martin Hennig/Marcel Schellong (Hg.): *Überwachung und Kontrolle im Computerspiel*. Glückstadt 2020, S. 75–104.
- Inderst, Rudolf Thomas/Wagner, Pascal/Zurschmitt, Christof: *Einleitung*. In: dies. (Hg.): *Prepare to die! DEMON SOULS, DARK SOULS und BLOODBORNE*. Glückstadt 2019, S. 7–13
- Inderwildi, Andreas: *How DARK SOULS, BLOODBORNE and More Imagine the Cosmos. Shining a Light on the Stars*. In: [www.eurogamer.net](http://www.eurogamer.net/articles/2018-01-30-how-dark-souls-bloodborne-and-more-imagine-the-cosmos), 30. Januar 2018, <https://www.eurogamer.net/articles/2018-01-30-how-dark-souls-bloodborne-and-more-imagine-the-cosmos> [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Jackson, Gita: *PYRE. The Kotaku Review*. In: kotaku.com, 24. Juli 2017, <https://kotaku.com/pyre-the-kotaku-review-1797195264> [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Jackson, Rosemary: *Fantasy. The Literature of Subversion*. London/New York 1981.
- Järvinen, Aki: *Understanding Video Games as Emotional Experiences*. In: Mark J. P. Wolf/Bernard Perron (Hg.): *The Video Game Theory Reader 2*. New York/London 2009, S. 85–108.
- Joshi, S. T.: *Barbarism vs. Civilization. Robert E. Howard and H. P. Lovecraft in their Correspondence*. In: *Studies in the Fantastic* (2008), H. 1, S. 95–126.
- Joyce, Lindsey: *KENTUCKY ROUTE ZERO. Or, How Not to Get Lost in the Branching Narrative System*. In: Matthew Wilhelm Kapell (Hg.): *The Play Versus Story Divide in Game Studies. Critical Essays*. Jefferson 2016, S. 17–27.
- Juul, Jesper: *Introduction to Game Time*. In: Noah Wardrip-Fruin/Pat Harrigan (Hg.): *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge, Mass./London 2004, S. 131–142.

- Juul, Jesper: *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, Mass. 2005.
- Juul, Jesper: *The Art of Failure. An Essay on the Pain of Playing Video Games*. Cambridge/London 2013.
- Kappelhoff, Hermann: *Matrix der Gefühle. Das Kino, das Melodrama und das Theater der Empfindsamkeit*. Berlin 2004.
- Kappelhoff, Hermann: *Realismus. Das Kino und die Politik des Ästhetischen*. Berlin 2008.
- Kappelhoff, Hermann: *Poetics and Politics*. In: ders.: *The Politics and Poetics of Cinematic Realism* [2008]. New York/Chichester 2015, S. 1–25.
- Kappelhoff, Hermann: *Genre und Gemeinn. Hollywood zwischen Krieg und Demokratie*. Berlin/Boston 2016.
- Kappelhoff, Hermann: *Auf- und Abbrüche. Die Internationale der Pop-Kultur*. In: ders./Christine Lötscher/Daniel Illger (Hg.): *Filmische Seitenblicke. Cinepoetische Exkursionen ins Kino von 1968*. Berlin/Boston 2018, S. 1–42.
- Kappelhoff, Hermann: *Kognition und Reflexion. Zur Theorie filmischen Denkens*. Berlin/Boston 2018.
- Kappelhoff, Hermann/Bakels, Jan-Hendrik/Chung, Hye-Jeung/Gaertner, David/Greifenstein, Sarah/Grotkopp, Matthias/Lück, Michael/Pischel, Christian/Pogodda, Cilli/Seewald, Franziska/Schmitt, Christina/Steininger, Anna: *eMAEX. Ansätze und Potentiale einer systematisierten Methode zur Untersuchung filmischer Ausdrucksqualitäten*. In: http://www.empirische-medienaesthetik.fu-berlin.de/media/emaex_methode_deutsch/eMAEX-_Ansaeetze-und-Potentiale-einer-systematisierten-Methode-zur-Untersuchung-filmischer-Ausdrucksqualitaeten.pdf?1401464494 [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Karlsen, Faltin: *Analyzing Game Controversies. A Historical Approach to Moral Panics and Digital Games*. In: Torill Elvira Mortensen/Jonas Linderöth/Ashley ML Brown (Hg.): *The Dark Side of Game Play. Controversial Issues in Playful Environments*. New York/Abingdon 2015, S. 15–32.
- Killingsworth, Jason: *Suffer Club. All Hail the Challenge Runners*. In: Keza MacDonald/Jason Killingsworth (Hg.): *You Died. The DARK SOULS Companion*. Glasgow 2016, S. 243–256.
- Killingsworth, Jason: *Sen's Fortress*. In: Keza MacDonald/Jason Killingsworth (Hg.): *You Died. The DARK SOULS Companion*. Glasgow 2016, S. 117–120.
- Kleffmann, Marcel: *Im Wandel der Zeit. Battle Royale*. In: www.4players.de/4players.php/dispbericht/Allgemein/Special/4888/83321/0/Spielkultur.html [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Knight, George: *Robert E. Howard. Hard-Boiled Heroic Fantasist*. In: Don Herron (Hg.): *The Dark Barbarian. The Writings of Robert E. Howard. A Critical Anthology*. Westport/London 1984, S. 117–133.
- Köberer, Nina/Maisenhölder, Patrick/Rath, Matthias: *Der homo narrans und ethisch-moralische Entscheidungssituationen in digitalen Spielen*. In: Redaktion Paidia (Hg.): *„I'll remember this“. Funktion, Inszenierung und Wandel von Entscheidung im Computerspiel*. Glückstadt 2016, S. 193–213.
- Koch, Gertrud: *Kracauer zur Einführung*. Hamburg 1996.
- Kocurek, Carly A.: *Who Harkens to the Monster's Scream? Death, Violence and the Veil of the Monstrous in Video Games*. In: *Visual Studies* 30 (2015), H. 1, S. 79–89.
- Kölzer, Christian: *„Fairy tales are more than true“. Das mythische und neomythische Weltdeutungspotential der Fantasy am Beispiel von J. R. R. Tolkiens *The Lord of the Rings* und Philip Pullmans *His Dark Materials**. Trier 2008.

- Koskela, Hille: „Cam era“. The Contemporary Urban Panopticon. In: *Surveillance and Society* 1 (2003), H. 3, S. 292–313.
- Krapp, Peter: Violence. In: Mark J. P. Wolf/Bernard Perron (Hg.): *The Routledge Companion to Video Game Studies*. New York/Abingdon 2014, S. 345–352.
- Krosta, Michael: Vom Jäger zum Gejagten. In: www.4players.de, 13. Oktober 2014, https://www.4players.de/4players.php/dispatcher/Allgemein/Test/35354/80741/0/Alien_Isolation.html [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Krüger, Michael: Die spielgewordende Wikinger-Hölle. In: www.spieletipps.de, 08. August 2017, <https://www.spieletipps.de/artikel/7430/1/> [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Kutscherow, Maria: Moral in der Apokalypse? Entscheidungen und Entscheidungssysteme in katastrophischen und (post-)apokalyptischen Computerspielen. In: Redaktion Paidia (Hg.): „I'll remember this“. Funktion, Inszenierung und Wandel von Entscheidung im Computerspiel. Glückstadt 2016, S. 215–233.
- Le Goff, Jean-Pierre: *La barbarie douce. La modernization aveugle des entreprises et de l'école* [1999]. Paris 2003.
- Le Guin, Ursula K.: Afterword. In: dies.: *The Books of Earthsea*. Illustrated by Charles Vess. London/Sydney/New York/Toronto/New Delhi 2018, S. 127–130.
- Le Guin, Ursula K.: „Ich beteilige mich nicht an Kriegsspielen“. Ursula K. Le Guin über Konventionen und Originalität in „Erdsee“. In: tor-online.de, 27. Oktober 2018, <https://www.tor-online.de/feature/buch/2018/10/ursula-k-le-guin-ueber-konventionen-und-originalitaet-in-erdsee/> [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Lehmann, Hauke: *Affektpoetiken des New Hollywood. Suspense, Paranoia und Melancholie*. Berlin/Boston 2017.
- Lehner, Alexander: A Short Theory of Ecocritical Metagames. *SHADOW OF THE COLOSSUS and everything*. In: Paidia. Zeitschrift für Computerspielforschung, Sonderausgabe: Repräsentationen und Funktionen von Umwelt im Computerspiel, 28. Februar 2018, <http://www.paidia.de/a-short-theory-of-ecocritical-metagames-shadow-of-the-colossus-and-everything/> [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Leiber, Fritz: Howard's Fantasy. In: Don Herron (Hg.): *The Dark Barbarian. The Writings of Robert E. Howard. A Critical Anthology*. Westport/London 1984, S. 3–15.
- Linck, Dirck/Lüthy, Michael/Vöhler, Martin: Zur Einführung. In: dies. (Hg.): *Realismus in den Künsten der Gegenwart*. Zürich 2010, S. 7–9.
- Linderoth, Jonas/Mortensen, Torill Elvira: Dark Play. The Aesthetics of Controversial Playfulness. In: dies./Ashley ML Brown (Hg.): *The Dark Side of Game Play. Controversial Issues in Playful Environments*. New York/Abingdon 2015, S. 3–12.
- Lingenberg, Annegret: Die (Nicht-)Opferung Isaaks. Gedanken zu Genesis 22. In: *Te Deum*, Januar 2019, S. 321–324.
- Lötscher, Christine: *Das Zauberbuch als Denkfigur. Lektüre, Medien und Wissen in zeitgenössischen Fantasy-Romanen für Jugendliche*. Zürich 2014.
- Lötscher, Christine: Wahre Ammenmärchen, rationale Denkfehler. Prekäres Wissen in George R. R. Martins *A Song of Ice and Fire*. In: Paul Ferstl/Thomas Walach/Stefan Zahlmann (Hg.): *Fantasy Studies*. Wien 2016, S. 17–38.
- Lötscher, Christine: *Der Abgrund im Alltag. Der Regionalkrimi als Genre der Globalisierung. Unveröffentlichtes Vortragsmanuskript*, 2018.
- Lötscher, Christine: *Die Alice-Maschine. Figurationen der Unruhe in der Populärkultur*. Stuttgart 2020.

- Lötscher, Christine/Illger, Daniel: „Le fantastique, c’est l’hésitation éprouvée [...] face à un événement en apparence surnaturel.“ Zu Tzvetan Todorovs Fantastiktheorie. In: Thomas Fries/Sandro Zanetti (Hg.): *Revolutionen der Literaturwissenschaft 1966–1971*. Zürich 2019, S. 477–492.
- Lovecraft, H. P.: *At the Mountains of Madness* [1936]. In: ders.: *The Thing at the Doorstep and other Weird Stories*. London 2001, S. 246–340.
- Lowenhaupt Tsing, Anna: *The Mushroom at the End of the World. On the Possibility of Life in Capitalist Ruins*. Princeton/Oxford 2015.
- Luibl, Jörg: Test. *THE BANNER SAGA*. In: www.4players.de, 14. Januar 2014, https://www.4players.de/4players.php/dispbericht/PC-CDROM/Test/30117/80232/0/The_Banner_Saga.html [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Luibl, Jörg: Zwischen Verlust und Verantwortung. Test: *THE BANNER SAGA 2*. In: www.4players.de, 28. April 2016 https://www.4players.de/4players.php/dispbericht/Allgemein/Test/36238/81809/0/The_Banner_Saga_2.html [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Luibl, Jörg: Mein Freund die Bestie. In: www.4players.de, 07. Dezember 2016, http://www.4players.de/4players.php/dispbericht/PlayStation4/Test/16878/73857/0/The_Last_Guardian.html [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Luibl, Jörg: Die Outlaw Opera. In: www.4players.de, 26. Oktober 2018, http://www.4players.de/4players.php/dispbericht/Allgemein/Test/38241/83435/0/Red_Dead_Redemption_2.html [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- MacDonald, Keza/Killingsworth, Jason: Prologue. *Going Dark*. In: dies. (Hg.): *You Died. The DARK SOULS Companion*. Glasgow 2016, S. 1–10.
- MacDonald, Keza/Killingsworth, Jason: Character-Building. *Meet the Cast of DARK SOULS*. In: dies. (Hg.): *You Died. The DARK SOULS Companion*. Glasgow 2016, S. 298–327.
- MacDonald, Keza: Final Boss. *Understanding DARK SOULS’ Creator*. In: dies./Jason Killingsworth (Hg.): *You Died. The DARK SOULS Companion*. Glasgow 2016, S. 138–149.
- MacDonald, Keza: Tough Love. *On DARK SOULS’ Difficulty*. In: dies./Jason Killingsworth (Hg.): *You Died. The DARK SOULS Companion*. Glasgow 2016, S. 186–193.
- MacDonald, Keza: Epilogue. *What FROM Did Next*. In: dies./Jason Killingsworth (Hg.): *You Died. The DARK SOULS Companion*. Glasgow 2016, S. 275–279.
- MacDonald, Keza: The Lore Wrestle. *An Intro to DARK SOULS Lore*. In: dies./Jason Killingsworth (Hg.): *You Died. The DARK SOULS Companion*. Glasgow 2016, S. 282–287.
- Mann, Thomas: [Katja Mann zum siebzigsten Geburtstag]. In: ders.: *Über mich selbst*. Frankfurt a. M. 1994, S. 180–185.
- Martin, George R. R.: *A Game of Thrones. Book one of A Song of Ice and Fire*. New York/Toronto/London/Sydney/Auckland 1996.
- Martin, Paul: The Pastoral and the Sublime in *ELDER SCROLLS IV: OBLIVION*. In: *Game Studies* 11 (2011), H. 3, <http://gamestudies.org/1103/articles/martin>.
- Mathews, Richard: *Fantasy. The Liberation of Imagination*. New York/London 2002.
- Matt, Peter von: *Drei Perspektiven auf Schillers Tell*. In: ders.: *Das Kalb vor der Gotthardpost. Zur Literatur und Politik der Schweiz*. München 2012, S. 241–258.
- Matt, Peter von: *Skizze zum Kriminalroman. Am Beispiel von Hansjörg Schneiders Tod einer Ärztin*. In: ders.: *Das Kalb vor der Gotthardpost. Zur Literatur und Politik der Schweiz*. München 2012, S. 340–344.
- Mecheri, Damien: *The Works of Fumito Ueda. A Different Perspective on Video Games*. Toulouse 2019.

- Meier-Inderwildi, Andreas: Zwischen Ritual, Mythos und Geschichte. Zyklen der Erneuerung und des Niedergangs in *DARK SOULS*. In: Rudolf Thomas Inderst/Pascal Wagner/Christof Zurschmitt (Hg.): *Prepare to die! DEMON SOULS, DARK SOULS und BLOODBORNE*. Glückstadt 2019, S. 113–125.
- Mendlesohn, Farah: *Rhetorics of Fantasy*. Middletown 2008.
- Mendlesohn, Farah/James, Edward: *A Short History of Fantasy*. London 2009.
- Mersch, Dieter: *Was sich zeigt. Materialität, Präsenz, Ereignis*. München 2002.
- Meteling, Arno: Krieg und Kartographie. Einführung in die epische Fantasy. In: Michael Dellwing/Martin Herbusch (Hg.): *Vergemeinschaftung in Zeiten der Zombie-Apokalypse. Gesellschaftskonstruktionen am fantastischen Anderen*. Wiesbaden 2015, S. 37–68.
- Mitgutsch, Konstantin: *Passionate Digital Play-Based Learning. (Re)Learning in Computer Games like SHADOW OF THE COLOSSUS*. In: Eludamos. *Journal for Computer Game Culture* 3 (2009), H. 1, S. 9–22.
- Moberly, Kevin/Moberly, Brent: *Swords, Sorcery, and Steam. The Industrial Dark Ages in Contemporary Medievalism*. In: Karl Fugelso/Vincent Ferré (Hg.): *Medievalism on the Margins*. Cambridge 2015, S. 193–216.
- Netzel, Britta: *Involvement*. In: Benjamin Beil/Thomas Hensel/Andreas Rauscher (Hg.): *Game Studies*. Wiesbaden 2018, S. 219–234.
- Newsinger, John: *Fantasy and Revolution. An Interview with China Miéville*. In: *International Socialism* (2000), H. 88, London 2000, S. 153–163.
- N. N.: *Hohelied 8,6*. In: *Die Bibel*, übers. von Martin Luther. Stuttgart 2017.
- N. N.: *The ELDER SCROLLS Wiki*, <https://elderscrolls.fandom.com>.
- Nohr, Rolf F.: *Die Natürlichkeit des Spielens. Vom Verschwinden des Gemachten im Computerspiel*. Münster 2008.
- Nuenen, Tom van: *Playing the Panopticon. Procedural Surveillance in DARK SOULS*. In: *Games and Culture* 11 (2016), H. 5, S. 510–527.
- Oertel, Mathias: *Abenteuerspielbuch und Fantasy-Rugby*. In: www.4players.de, 31. Juli 2017, <http://www.4players.de/4players.php/dispatch/Allgemein/Test/37700/82682/0/Pyre.html> [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Packard, Stephan: „Choose your fictions well“. Moralische Ansprüche an die mediale Kontrolle virtueller Welten zwischen Fiktion und Spiel. In: *Paidia. Zeitschrift für Computerspielforschung*, 3. September 2015, <http://www.paidia.de/choose-your-fictions-well-moralische-anspruche-an-die-mediale-kontrolle-virtueller-welten-zwischen-fiktion-und-spiel/> [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Parsons, Deke: J. R. R. Tolkien, Robert E. Howard and the 1930s Birth of Modern Fantasy. *Ann Arbor* 2013.
- Paulus von Tarsus: *Der Brief an die Römer*. In: *Das Neue Testament*, übers. u. hg. von Josef Kürzinger. Augsburg 1994, S. 207–227.
- Perron, Bernard: *Introduction. Gaming After Dark*. In: ders. (Hg.): *Horror Video Games. Essays on the Fusion of Fear and Play*. Jefferson/London 2009, S. 3–13.
- Pesch, Helmut W.: *Eine Welt aus Sprache. Zum Sprachbegriff bei J. R. R. Tolkien*. In: Thomas Le Blanc/Bettina Twnsrick (Hg.): *Das dritte Zeitalter. J. R. R. Tolkiens Herr der Ringe*. Wetzlar 2005, S. 50–67.
- Petalito, Serge/Brühlmann, Florian/Iten, Glena/Mekler, Elisa D./Opwis, Klaus: *A Good Reason to Die. How Avatar Death and High Challenges Enable Positive Experiences*. Paper zu der Konferenz „Difficulty and Challenge in Games“, CHI 2017, 6.–7. Mai 2017, Denver/Colorado, USA.

- Petzold, Dieter: J. R. R. Tolkien. *Fantasy Literature* als Wunscherfüllung und Weltdeutung. Heidelberg 1980.
- Preußner, Heinz-Peter: Zerstörung, Rettung des Mythos im Trivialen. Über die Travestie der Tradition in Literatur und Film, in Fernsehen und Comic. In: Martin Vöhler/Bernd Seidensticker (Hg.): *Mythenkorrekturen. Zu einer paradoxalen Form der Mythenrezeption*. Berlin/Boston 2005, S. 449–463.
- Price Ellis, Novalyne: *One Who Walked Alone*. Robert E. Howard, The Final Years. Hampton Falls 1986.
- Prida, Jonas: Introduction. In: ders. (Hg.): *Conan Meets the Academy. Multidisciplinary Essays on the Enduring Barbarian*. Jefferson/London 2013, S. 5–12.
- Rancière, Jacques: *Das Unvernehmen. Politik und Philosophie* [1995]. Frankfurt a. M. 2002.
- Rancière, Jacques: *Die Aufteilung des Sinnlichen. Die Politik der Kunst und ihre Paradoxien* [2000]. Berlin 2006.
- Rancière, Jacques: *Der emanzipierte Zuschauer* [2008]. Wien 2009.
- Rank, Bernhard: Politische Verführung durch Fantasy? Sprachkritische und sprachdidaktische Überlegungen. In: Jörg Kilian/Thomas Niehr (Hg.): *Politik als sprachlich gebundenes Wissen. Politisches Sprechen im lebenslangen Lernen und politischen Handeln*. Bremen 2013, S. 159–178.
- Rauscher, Andreas: Genre. In: Benjamin Beil/Thomas Hensel/Andreas Rauscher (Hg.): *Game Studies*. Wiesbaden 2018, S. 343–362.
- Rauscher, Andreas/Strank, Willem (Hg.): *Close Playing. Methoden der Videospiel-Analyse*. Wiesbaden 2020.
- Rautzenberg, Markus: Caves, Caverns and Dungeons. Für eine speläologische Ästhetik des Computerspiels. In: Benjamin Beil/Gundolf S. Freyermuth/Lisa Gotto (Hg.): *New Game Plus. Perspektiven der Game Studies. Genres – Künste – Diskurse*. Bielefeld 2015, S. 245–266.
- Reidy, Julian: „There are so many choices!“ Zur Entscheidungssituation im Computerspiel. In: Redaktion Paidia (Hg.): „I’ll remember this“. Funktion, Inszenierung und Wandel von Entscheidung im Computerspiel. Glückstadt 2016, S. 275–290.
- Reilly, Luke: A Meticulously Polished Open-world Ode to the Outlaw Era. In: ign.com, 21. April 2020 [25. Oktober 2018], <https://www.ign.com/articles/2018/10/25/red-dead-redemption-2-review> [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Rendueles, César: *Kanaillen-Kapitalismus. Eine literarische Reise durch die Geschichte der freien Marktwirtschaft* [2015]. Berlin 2018.
- Rickard, Dennis: Through Black Boughs. The Supernatural in Howard’s Fiction. In: Don Herron (Hg.): *The Dark Barbarian. The Writings of Robert E. Howard. A Critical Anthology*. Westport/London 1984, S. 65–85.
- Robinson, Martin: A Peerless Open World, and a Story in the Shadow of its Precursor. O.K. Corral. In: www.eurogamer.net, 8. November 2019 [26. Oktober 2018], https://www.eurogamer.net/articles/2018-10-25-red-dead-redemption-2-review_9 [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Rodning, Kirsten: SHADOW OF THE COLOSSUS as an Example of Post-Modern Literature. In: *Video Games as Literature*, 7. Februar 2013, <http://www.videogamesaslit.com/2013/02/shadow-of-colossus-as-example-of-post.html> [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Rowe, Don: Less is More. The Beautiful and Melancholy Minimalism of THE LAST GUARDIAN. In: *The Spinoff*, 06. Dezember 2016, <https://thespinoff.co.nz/games/06-12-2016/less-is->

- more-the-beautiful-and-melancholy-minimalism-of-the-last-guardian/ [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Ruskin, John: The Nature of Gothic. In: ders.: The Works of John Ruskin. Vol. 10: The Stones of Venice. Volume II. London 1904, S. 203. Zitiert nach: <https://babel.hathitrust.org/cgi/pt?id=osu.32435018887133&view=1up&seq=7> [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Rüster, Johannes: All-Macht und Raum-Zeit. Gottesbilder in der englischsprachigen Fantasy und Science Fiction. Berlin 2007.
- Rüster, Johannes: Fantasy. In: Hans Richard Brittnacher/Markus May (Hg.): Phantastik. Ein interdisziplinäres Handbuch. Stuttgart 2013, S. 284–292.
- Sargent, Lyman Tower: Wiedersehen mit den drei Gesichtern des Utopismus. In: Zeitschrift für Fantastikforschung 2 (2012), H. 1, S. 98–144.
- Schellong, Marcel: „Sorry, but you’re in my story now“. Zankende Entscheidende und rivalisierende Entscheidungsdispositive in THE STANLEY PARABLE. In: Redaktion Paidia (Hg.): „I’ll remember this“. Funktion, Inszenierung und Wandel von Entscheidung im Computerspiel. Glückstadt 2016, S. 311–334.
- Schmädig, Benjamin: Fluch und Segen. In: www.4players.de, 10. August 2018, http://www.4players.de/4players.php/dispsbericht/Allgemein/Test/35998/82654/0/Hellblade_Senuas_Sacrifice.html [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Schmid, Matthias: PYRE – im Test. In: [maniac.de](https://www.maniac.de/tests/pyre-im-test-ps4/), 01. September 2017, <https://www.maniac.de/tests/pyre-im-test-ps4/> [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Schmidt, Hanns Christian: Do You Like Hurting Other People? Retro-Reflexivität in HOTLINE MIAMI. In: Benjamin Beil/Marc Bonner/Thomas Hensel (Hg.): Computer|Spiel|Bilder. Glückstadt 2014, S. 279–302.
- Schmidt, Jakob: Oh Well, Yet Another Hell. In: The Otherlander’s Blog, 29. September 2016, <https://otherland-berlin.blogspot.com/2016/09/oh-well-yet-another-hell.html> [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Schneider, Edward F./Lang, Annie/Shin, Mija/Bradley, Samuel D.: Death with a Story. How Story Impacts Emotional, Motivational and Physiological Responses to First-Person Shooter Video Games. In: Human Communication Research 30 (2004), H. 3, S. 361–375.
- Schneider, Sabine: Einleitung. In: dies./Barbara Hunfeld (Hg.): Die Dinge und die Zeichen. Dimensionen des Realistischen in der Erzählliteratur des 19. Jahrhunderts. Würzburg 2008, S. 11–24.
- Schott, Dom: Duell gegen die Unterwelt. In: [www.gamepro.de](https://www.gamepro.de/artikel/hellblade-senuas-sacrifice-duell-gegen-die-unterwelt,3318059.html), 08. August 2017, <https://www.gamepro.de/artikel/hellblade-senuas-sacrifice-duell-gegen-die-unterwelt,3318059.html> [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Schott, Dominik: „Die Sklaven kommen ja von sich aus“. Online-Rollenspiele in der Conan-Welt. In: Spiegel Online, 08. September 2018, <http://www.spiegel.de/netzwelt/games/rollenspiele-in-conan-exiles-die-sklaven-kommen-ja-von-sich-aus-a-1226825.html> [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Schotten, Raphael: All Lands Meet at the End of the Earth. Raum- und Zeitpoetik in der DARK SOULS-Reihe. Freie Universität Berlin 2017 (unveröffentlichte Hausarbeit).
- Schotten, Raphael: All Lands meet at the End of the World. Raum- und Zeitpoetik in DARK SOULS. In: Rudolf Thomas Inderst/Pascal Wagner/Christof Zurschmitten (Hg.): Prepare to die! DEMON SOULS, DARK SOULS und BLOODBORNE. Glückstadt 2019, S. 175–196.
- Sebald, W. G.: Logis in einem Landhaus. Über Gottfried Keller, Johann Peter Hebel, Robert Walser und andere. Frankfurt a. M. 2000.

- Shanks, Jeffrey H.: History, Horror, and Heroic Fantasy. Robert E. Howard and the Creation of the Sword-and-Sorcery Subgenre. In: Gary Hoppenstand (Hg.): *Critical Insights. Pulp Fiction of the 20s and 30s*. Ipswich 2013, S. 3–18.
- Shanks, Jeffrey H.: Hyborian Age Archaeology. Unearthing Historical and Anthropological Foundations. In: Jonas Prida (Hg.): *Conan Meets the Academy. Multidisciplinary Essays on the Enduring Barbarian*. Jefferson/London 2013, S. 13–34.
- Shanks, Jeffrey H.: Evolutionary Otherness. Anthropological Anxiety in Robert E. Howards „Worms of the Earth“. In: ders./Justin Everett (Hg.): *The Unique Legacy of *Weird Tales*. The Evolution of Modern Fantasy and Horror*. Lanham/Boulder/New York/London 2015, S. 119–130.
- Shaw, Philip: *The Sublime*. New York 2006.
- Shippey, Tom A.: *The Road to Middle-Earth*. London/Boston/Sidney 1982.
- Shippey, Tom A.: J. R. R. Tolkien. Autor des Jahrhunderts. Stuttgart 2002.
- Sidney-Fryer, Donald: Robert E. Howard. Frontiersman of Letters. In: Don Herron (Hg.): *The Dark Barbarian. The Writings of Robert E. Howard. A Critical Anthology*. Westport/London 1984, S. 17–22.
- Siitonen, Marko: Conflict. In: Mark J. P. Wolf/Bernard Perron (Hg.): *The Routledge Companion to Video Game Studies*. New York/Abingdon 2014, S. 166–172.
- Šklovskij, Viktor: Die Kunst als Verfahren [1916]. In: Jurij Striedter (Hg.): *Russischer Formalismus. Texte zur allgemeinen Literaturtheorie und zur Theorie der Prosa*. München 1994, S. 3–35.
- Smith, Graham: Survival Games are Important. Into the Wild. In: www.rockpapershotgun.com, 20. Oktober 2014, <https://www.rockpapershotgun.com/2014/10/20/survival-games-are-important/> [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Söchtig, Philipp: Die Ästhetik des Todes in SOULSBORNE. In: Rudolf Thomas Inderst/Pascal Wagner/Christof Zurschmitt (Hg.): *Prepare to die! DEMON SOULS, DARK SOULS und BLOODBORNE*. Glückstadt 2019, S. 197–213.
- Spirito, Guglielmo, OFMConv.: Speaking with Animals. A Desire that lies near the Heart of Faërie. In: Margaret Hiley/Frank Weinreich (Hg.): *Tolkien's Shorter Works. Essays of the Jena Conference 2007*. Zürich/Jena 2008, S. 17–35.
- Spitzer, Manfred: *Vorsicht Bildschirm! Elektronische Medien, Gehirnentwicklung, Gesundheit und Gesellschaft*. München 2006.
- Spitzer, Manfred: *Digitale Demenz. Wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen*. München 2014.
- Spitzer, Manfred: *Cyberkrank. Wie das digitalisierte Leben unsere Gesundheit ruiniert*. München 2015.
- Spitzer, Susan: Translator's note. In: Alain Badiou: *Black. The Brilliance of a Non-color*. Cambridge/Malden 2017, S. vii–viii.
- Spuybroek, Lars: *The Sympathy of Things. Ruskin and the Ecology of Design*. London 2016.
- Stanton, Rich: Becoming the Dark Soul. In: www.eurogamer.net, 19. Januar 2014 [25. Oktober 2012], <https://www.eurogamer.net/articles/2012-10-25-becoming-the-dark-soul> [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Sternberg, Martin: *Smith of Wootton Major Considered as a Religious Text*. In: Margaret Hiley/Frank Weinreich (Hg.): *Tolkien's Shorter Works. Essays of the Jena Conference 2007*. Zürich/Jena 2008, S. 293–323.

- Stöcker, Christian: Ein stilles Meisterwerk. In: Spiegel Online, 24. Februar 2006, <http://www.spiegel.de/netzwelt/web/spiel-shadow-of-the-colossus-ein-stilles-meisterwerk-a-402686.html> [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Therrien, Carl: Immersion. In: Mark J. P. Wolf/Bernard Perron (Hg.): *The Routledge Companion to Video Game Studies*. New York/Abingdon 2014, S. 451–458.
- Thomas, David: *SHADOW OF THE COLOSSUS*. Player versus Terrain. In: Friedrich von Borries/Steffen P. Walz/Matthias Böttger (Hg.): *Space Time Play. Computer Games, Architecture and Urbanism: the Next Level*. Basel 2007, S. 460–461.
- Tocci, Jason: You Are Dead. Continue? Conflicts and Complements in Game Rules and Fiction. In: *Eludamos. Journal for Computer Game Culture* 2 (2008), H. 2, S. 180–201.
- Todorov, Tzvetan: *Einführung in die fantastische Literatur*. München 1972.
- Tolkien, Christopher: Foreword. In: J. R. R. Tolkien. *The Monsters and the Critics and other Essays*. London 1983, S. 1–4.
- Tolkien, J. R. R.: Beowulf. *The Monsters and the Critics* [1936]. In: ders.: *The Monsters and the Critics and other Essays*. London 1983, S. 5–48.
- Tolkien, J. R. R.: Beowulf. Die Ungeheuer und ihre Kritiker [1936]. In: ders.: *Gute Drachen sind rar. Drei Aufsätze*. Stuttgart 1984, S. 141–214.
- Tolkien, J. R. R.: *The Hobbit* [1937]. London 1978.
- Tolkien, J. R. R.: Über Märchen [1939/47]. In: ders.: *Gute Drachen sind rar. Drei Aufsätze*. Stuttgart 1983, S. 51–140.
- Tolkien, J. R. R.: *The Lord of the Rings. The Fellowship of the Ring* [1954]. London 2004.
- Tolkien, J. R. R.: *The Lord of the Rings: The Return of the King* [1955]. London 2004.
- Tolkien, J. R. R.: *Smith of Wootton Major* [1967]. In: ders.: *Smith of Wootton Major. Extended Edition*. London 2005, S. 84–101.
- Tolkien, J. R. R.: *The Letters of J. R. R. Tolkien* [1981]. Erweiterte Ausgabe. London 1995.
- Trakl, Georg: Grodek. In: ders.: *Werke – Entwürfe – Briefe*. Stuttgart 1984, S. 112.
- Unterhuber, Tobias/Schellong, Marcel: Wovon wir sprechen, wenn wir vom Decision Turn sprechen. In: Redaktion Paidia (Hg.): „I’ll remember this“. *Funktion, Inszenierung und Wandel von Entscheidung im Computerspiel*. Glückstadt 2016, S. 15–31.
- Vargas Llosa, Mario: *Die Wahrheit der Lügen. Essays zur Literatur*. Frankfurt a. M. 1994.
- Vella, Daniel: No Mastery Without Mystery. *DARK SOULS and the Ludic Sublime*. In: *Game Studies* 15 (2015), H. 1, <http://gamestudies.org/1501/articles/vella> [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Venus, Jochen: Gewalt. In: Benjamin Beil/Thomas Hensel/Andreas Rauscher (Hg.): *Game Studies*. Wiesbaden 2018, S. 331–342.
- Vergil: *Aeneis*. Prosaübertragung, Nachwort und Namensverzeichnis von Volker Ebersbach. Stuttgart 1982.
- Voorhees, Gerald: Shooting. In: Mark J. P. Wolf/Bernard Perron (Hg.): *The Routledge Companion to Video Game Studies*. New York/Abingdon 2014, S. 251–258.
- Warburg, Aby: Dürer und die italienische Antike [1905]. In: ders.: *Werke in einem Band. Auf der Grundlage der Manuskripte und Handexemplare*. Berlin 2010, S. 176–184.
- Weber, René/Ritterfeld, Ute/Kostygina, Anna: Aggression and Violence as Effects of Playing Violent Video Games. In: Peter Vorderer/Jennings Bryant (Hg.): *Playing Video Games. Motives, Responses and Consequences*. Mahwah 2006, S. 347–361.
- Wedel, Michael: Das audiovisuelle Oxymoron. Spezialeffekte, *Dolby Surround Sound* und Fantasypoetik. In: Natascha Adamowsky/Nicola Gess/Mireille Schnyder/Hugues Marchal/Johannes Bartuschat (Hg.): *Archäologie der Spezialeffekte*. München 2018, S. 47–60.

Weinreich, Frank: *Fantasy*. Essen 2007.

Wenz, Karin: Death. In: Mark J. P. Wolf/Bernard Perron (Hg.): *The Routledge Companion to Video Game Studies*. New York/Abingdon 2014, S. 310–316.

Whitehead, Dan: THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM – DAWNGUARD review. Morning glory? In: www.eurogamer.net, 27. Juni 2012, <https://www.eurogamer.net/articles/2012-06-27-the-elder-scrolls-5-skyrim-dawnguard-review> [letzter Zugriff: 12.05.2020].

Whitehead, Dan: THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM – DRAGONBORN review. We're off to see the lizard. In: www.eurogamer.net, 07. Dezember 2012, <https://www.eurogamer.net/articles/2012-12-05-the-elder-scrolls-5-skyrim-dragonborn-review> [letzter Zugriff: 12.05.2020].

Wiemer, Serjoscha: Videospiele als Zeitkristallisationsmaschinen. Aspekte einer temporalen Bildtheorie. In: Lars Grabbe/Patrick Rupert-Kruse/Norbert Schmitz (Hg.): *Bildverstehen. Spielarten und Ausprägungen der Verarbeitung multimodaler Bildmedien*. Marburg 2018, S. 136–161.

Wolf, Mark J. P.: Genre and the Video Game. In: ders. (Hg.): *The Medium of the Video Game*. Austin 2001, S. 113–134.

Wolf, Mark J. P.: Worlds. In: ders./Bernard Perron (Hg.): *The Routledge Companion to Video Game Studies*. New York/Abingdon 2014, S. 125–131.

Woger, Martin: Next Level Open World. Wie wir offene Welten 2020 sehen werden. In: www.eurogamer.de, 8. November 2019 [25. Oktober 2018], <https://www.eurogamer.de/articles/2018-10-24-red-dead-redemption-2-test-next-level-open-world> [letzter Zugriff: 12.05.2020].

Wood, Robin: *The American Nightmare. Horror in the 70s*. In: ders.: *Hollywood from Vietnam to Reagan ... and Beyond*. New York/Chichester 2003, S. 63–84.

Yap, Christopher Michael: Reflections on SHADOW OF THE COLOSSUS (PS2; Team ICO, 2005), Pt. 1. In: *In Medias Resolution*, 22. Juli 2015, <https://www.chris-yap.com/single-post/2015/07/22/Reflections-on-Shadow-of-the-Colossus-PS2-Team-ICO-2005-Pt-1> [letzter Zugriff: 12.05.2020].

Zagal, José P./Mateas, Michael: Time in Video Games. A Survey and Analysis. In: *Simulation & Gaming* 41 (2010), H. 6, S. 844–868.

Namensverzeichnis

- Abercrombie, Joe 263
Adorno, Theodor W. 129
Allen, E. A. 329
Allende, Isabel 5
Alpers, Hans Joachim 7–14, 23, 24, 26, 35, 379, 381, 382
Altman, Rick 92, 94
Andersen, Hans Christian 218
Anderson, Craig A. 276
Andrade, Sebastian de 196
Antoniades, Tameem 314, 315
Antonius von Padua 390
Apperley, Thomas H. 92, 93
Arendt, Hannah 31
Arjoranta, Jonne 116
Arsenault, Dominic 78, 92, 93
Ascher, Franziska 115, 124, 131, 134, 215, 216, 224–228, 231, 232, 238
Attebery, Brian 75–77
Audureau, William 83
Austin, John L. 146
- Bachtin, Michail M. 120, 121, 384
Badiou, Alain 191–194, 237, 238, 247
Bakels, Jan-Hendrik 103, 129, 130
Bakker, R. Scott 262, 263
Balthasar, Hans Urs von 70
Bareither, Christoph 271
Barkun, Michael 337
Baumgartner, Robert 116–119, 131
Bava, Mario 207
Beil, Benjamin 87, 93, 94, 100, 111, 197
Benioff, David 391
Benne, Christian 27, 237
Bentham, Jeremy 240
Bernthal, Jon 157
Bertozzi, Elena 242–244
Bertram, Georg W. 101
Bidlo, Oliver D. 45
Birkenhauer, Theresia 45
Blair, Tony 263
Bluth, Don 79
Böhme, Gernot 117, 131
- Bohn-Elias, Alexander 147, 298, 311, 313
Boltanski, Luc 254
Bonner, Marc 83, 123, 144
Borges, Jorge Luis 5
Bösel, Bernd 289, 290
Bradford, Joseph 360
Bradley, Samuel D. 286, 287
Braidotti, Rosi 246, 248, 389, 391
Bramwell, Tom 211
Braun, Benjamin 318
Brecht, Bertolt 342
Brittnacher, Hans Richard 30, 157–159, 165, 188
Brooks, Terry 75, 76
Brühlmann, Florian 200
Brüns, Elke 4, 332, 391
Buntline, Ned 320
Burke, Rusty 329, 351
Burroughs, Edgar Rice 320
Bushman, Brad J. 276
- Caillois, Roger 3, 153
Camp, Lyon Sprague de 10
Campbell, Joseph 66
Camus, Albert 332
Capra, Frank 110
Caravaggio 353
Carroll, Lewis 311
Carter, Lin 10
Cavell, Stanley 28, 29
Cawelti, John G. 96, 97
Certeau, Michel de 242
Chandler, Raymond 377
Chion, Michel 130
Chung, Hye-Jeung 103
Ciarán von Saigir 390
Clark, Edgar O. 278
Clark, Les 147
Clausewitz, Carl von 261
Clute, John 2, 5, 328
Coffman, Frank 331, 332
Cohen, Stanley 272
Cohn, Dorrit 225
Cosmatos, George Pan 269

- Costello, Mary Brigid 361, 362
 Csíkszentmihályi, Mihály 362
 Cuarón, Alfonso 14
 Cuntz-Leng, Vera 14, 15, 306
 Curry, Patrick 42–44
- Dahlen, Chris 198, 211–213, 216, 221
 Damian Martin, Gareth 191, 206, 207, 212
 Deleuze, Gilles 123, 257
 Denham, Jack 288
 Dickens, Charles 88, 258
 Dietrich, Anton 125
 Dolkemeyer, Lars 228
 Domsch, Sebastian 134–136, 139–141
 Donlan, Christian 295, 297–300
 D'Onofrio, Vincent 319, 322, 323
 Dörre, Christian 313
 Dostojewski, Fjodor Michailowitsch 87
 Dowd, Christopher 342, 343, 347, 372
 Doyle, Sir Arthur Conan 320
 Duinen, Jared van 337
 Dumas, Alexandre 320
 Duncan, Sean C. 365
 Dürrenmatt, Friedrich 151
 Dylan, Bob 249
- Earle, Eyvind 147
 Eco, Umberto 384
 Eisler, Hanns 129
 Eitler, Pascal 68, 69
 Ekman, Stefan 43, 44, 143
 Elliott, Winter 372
 Endes, Michael 5
 Engels, Markus 114, 115, 131
 Erikson, Steven 77, 78
 Escher, Maurits Cornelis 95, 97
 Everett, Justin 338
 Ewers, Hans-Heino 5, 13, 23, 24, 26, 41, 379
- Faulkner, William 198, 199, 338
 Feige, Daniel Martin 78, 79, 158
 Fenlon, Wes 310
 Fernández-Vara, Clara 101
 Fischer-Lichte, Erika 237
 Fitzgerald, F. Scott 338
 Flanagan, Mary 187
- Flanagan, Mike 126
 Fleischer, Richard V
 Fleming, Ian 320
 Flieger, Verlyn 36, 38, 48, 49, 52, 54, 57–61, 70, 71
 Fornet-Ponse, Thomas 58, 59
 Foucault, Michel 197, 240, 241, 330
 Fowkes, Katherine A. 89
 Franz von Assisi 390
 Frenschkowski, Marco 392
 Fritsch, Melanie 128
 Frost, Ginger S. 279
- Gaertner, David 103
 Gaiman, Neil 5
 García Márquez, Gabriel 5
 Garner, Alan 43
 Garstad, Benjamin 337
 Garth, John 61
 Gelker, Nils 223, 224
 Gemmell, David 157, 258
 Geronimi, Clyde 147
 Glas, René 228
 Gledhill, Christine 25, 56, 98
 Goethe, Johann Wolfgang von 222
 Goetz, Christopher 152, 153
 Gogol, Nikolai Wassiljewitsch 258
 Górniak, Przemysław 339, 340
 Gotthelf, Jeremias 258
 Grant, John 328
 Grant, Michael 165, 170, 184
 Gregson-Williams, Harry 323
 Greifenstein, Sarah 103
 Grey, Sarah Cameron Loyd 162, 164, 168, 173, 186, 187, 189
 Grimm, Matthias 203, 204
 Grimm, Rae 302, 305, 306, 310
 Grossman, David 268, 275, 276
 Grotkopp, Matthias 103, 347
 Guattari, Félix 123, 257
 Gumbrecht, Hans Ulrich 237
 Gumnior, Helmut 68–70
 Günzel, Stephan 145
- Haffelder, Maximilian 205
 Hammes, Dominik 200

- Hammett, Dashiell 320, 377
 Haraway, Donna J. IX, 246, 293, 294, 389–391
 Hardy, Corin 126
 Harman, Stace 137, 147
 Hart, Casey 115
 Hartmann, Tilo 288
 Haupts, Tobias 273
 Hayse, Mark 277, 278, 280, 282
 Hazel, John 165, 170, 184
 Hebel, Michael 196, 325
 Heidrich, Andreas 93
 Heitz, Markus 33, 77
 Hemingway, Ernest 338
 Hennen, Bernhard 33
 Hennig, Martin 100, 135
 Hensel, Thomas 83, 87, 91, 95–100, 146, 153, 154, 169, 170, 174, 176, 178, 181, 183, 185–187, 285, 289
 Herron, Don 320, 326, 329, 344
 Hesiod 392
 Hetfeld, Malindy 141
 Hinckley, David 333
 Hitler, Adolf 351
 Hobb, Robin 258
 Hochschild, Björn 364
 Hocking, Clint 228
 Hoffmann, E. T. A. 5
 Hoffmann, Lena 7
 Hofmannsthal, Hugo von 45
 Holmes, Morgan T. 328, 329
 Hong, Sun-ha 127, 128
 Horkheimer, Max VIII, 68–73, 387
 Howard, Robert E. V, VI, VIII, 5, 8, 10, 11, 16–18, 20, 22, 24, 32, 33, 35, 77, 113, 126, 256, 262, 264, 319–358, 362–364, 366–368, 370–377, 387, 391
 Huberts, Christian 158, 176, 294, 295

 Icke, David 337
 Illger, Daniel 23, 104, 132, 155, 191, 207, 336, 344
 Inderst, Rudolf Thomas 239
 Inderwildi, Andreas 195, 196, 207, 221
 Ireland, Dan 320, 323, 324
 Iten, Glenna 200
 Ivory, James D. 276

 Jackson, Gita 302, 309–311
 Jackson, Peter 14, 41
 Jackson, Rosemary 45, 87, 88, 379, 381, 382
 Jackson, Wilfred 147
 James, Edward 5
 Jansson, Tove 259
 Järvinen, Aki 186
 Jeffreys, Susan 24
 Jesus Christus 49, 51
 Jordan, Robert 259
 Joshi, S. T. 326, 327, 335, 351, 376
 Joyce, Lindsey 115
 Juergens, Melina 314, 316
 Juul, Jesper 92, 186, 366

 Kafka, Franz 87, 257
 Kalyanaraman, Sriram 276
 Kant, Immanuel 31, 206
 Kappelhoff, Hermann VIII, 7, 25–31, 33, 67, 97–99, 103–112, 115, 163, 197, 265, 266, 270, 285, 287, 291, 321, 330, 336, 382–384
 Karlsen, Faltin 273, 279
 Kierkegaard, Sören 141
 Kiesow, Ulrich 258
 Killingsworth, Jason 199–201, 204, 210, 211, 221, 222, 238, 245, 249
 Kleffmann, Marcel 235
 Knight, George 377
 Köberer, Nina 148
 Koch, Gertrud 387
 Kocurek, Carly A. 280–282, 288, 289, 291
 Kölzer, Christian 42, 44
 Korb, Darren 311
 Koskela, Hille 241
 Kostygina, Anna 287
 Krapp, Peter 278, 279, 282
 Krosta, Michael 200
 Krüger, Michael 313
 Kühn, Guido 132, 196
 Kutscherow, Maria 134

 Lang, Andrew 32
 Lang, Annie 286, 287
 Larson, Eric 147
 Le Goff, Jean-Pierre 132

- Le Guin, Ursula K. 5, 77, 88, 259, 264, 265,
 267, 293, 308
 Lee, Bruce VI, VII
 Lehmann, Hauke 391
 Lehner, Alexander 177, 178, 186
 Leiber, Fritz 10, 333
 Lewis, C. S. 88
 Lightfoot, Steve 157
 Linck, Dirck 381
 Linderöth, Jonas 268, 272
 Lindgren, Astrid 5, 259
 Lingenberg, Annegret 52, 53
 Lorient 384
 Lötscher, Christine 16, 19, 23, 25, 27, 29,
 40–44, 237, 247, 251, 255, 273,
 311
 Lovecraft, H. P. 126, 195, 296, 320, 326, 335,
 336, 338, 351, 376
 Lowenhaupt Tsing, Anna 246, 247,
 389, 391
 Lück, Michael 103, 225
 Luibl, Jörg 136–138, 147, 284, 298
 Luske, Hamilton 147
 Lüthy, Michael 381
 Lynch, Scott 5
- MacDonald, Keza 191, 198, 201, 204, 205,
 210, 222–224, 245, 249, 250
 Macgregor, Jody 152
 Machen, Arthur 36, 72, 103, 104, 115, 126,
 281, 293
 Maisenhölder, Patrick 148, 205
 Mann, Thomas 312, 318
 Marshall, Neil 126
 Martin, George R. R. 5, 18, 19, 20, 23, 33, 55,
 259, 260
 Martin, Paul 122, 123
 Mateas, Michael 366
 Mathews, Richard 2, 5
 Maysles, Albert 391
 Maysles, David 391
 McCullin, Don 28
 McDermott, J. M. 259
 Mecheri, Damien 158
 Mekler, Elisa D. 200
 Mendlesohn, Farah 5, 6
- Mersch, Dieter 237
 Meteling, Arno 3, 4, 7, 10, 13, 14–16, 20, 57,
 77, 379
 Miéville, China 32
 Milius, John V. 367
 Miller, George 81
 Mitgutsch, Konstantin 171, 175, 176
 Miyazaki, Hidetaka 86, 191, 196–198,
 200–202, 207, 210, 213, 215, 219, 221,
 222, 229, 231, 236, 238, 239, 244, 245,
 247, 249, 250, 356
 Moberly, Brent 125
 Moberly, Kevin 125
 Moorcock, Michael 10
 Möring, Sebastian 289, 290
 Mortensen, Torill Elvira 268, 272
 Myers, Michael Scott 324
- Nancy, Jean-Luc 89
 Neitzel, Britta 81, 112, 140
 Newsinger, John 32
 Nissenbaum, Helen 187
 Nohr, Rolf F. 84, 284
 Nuenen, Tom von 196–198, 200,
 240–242, 244
- Oertel, Mathias 303, 304, 307, 308
 Opwis, Klaus 200
 Oswald von Northumbria 64
- Packard, Stephan 290
 Parsons, Deke 22, 32, 35, 330, 331, 335,
 339, 341, 347, 351
 Paschitnow, Alexei 84
 Paulus von Tarsus 52, 390
 Perron, Bernard 100
 Pesch, Helmut W. 388
 Petralito, Serge 200
 Petzold, Dieter 22, 50, 53, 61, 62
 Pischel, Christian 103
 Plessner, Helmuth 103
 Pogodda, Cilli 103
 Preußner, Heinz-Peter 41, 42, 44, 379
 Preußners, Otfried 259
 Price Ellis, Novalyne 320, 324, 325
 Prida, Jonas 320, 354

- Rancière, Jacques 27, 31, 109, 110
 Rank, Bernhard 13, 23, 24, 26
 Rath, Matthias 148
 Rauscher, Andreas 87, 92, 94, 95, 97, 100, 102
 Rautzenberg, Markus 80
 Reidy, Julian 141
 Reilly, Luke 284
 Reitherman, Wolfgang 147
 Rendueles, César 264, 267
 Rickard, Dennis 328, 329
 Riefenstahl, Leni 110
 Ritterfeld, Ute 287
 Robinson, Martin 284
 Rodning, Kirsten 176, 177
 Rorty, Richard 31, 110
 Rothfuss, Patrick 33, 258, 259
 Rowe, Don 157, 296
 Rowling, J. K. 6, 7
 Ruskin, John 248
 Rüster, Johannes 1–10, 31, 32, 49, 50, 66, 72, 379

 Sade, Marquis de 238
 Sale, Roger 75, 76
 Samatar, Sofia 259
 Sargent, Lyman Tower 346
 Schellong, Marcel 135, 139, 148, 152
 Schiller, Friedrich 206, 325
 Schlegel, Mireya 134
 Schmädig, Benjamin 313–316
 Schmid, Matthias 302, 308
 Schmidt, Alfred 68
 Schmidt, Hanns Christian 291
 Schmidt, Jakob 263
 Schmitt, Christina 103
 Schneider, Edward F. 286, 287
 Schneider, Sabine 383
 Schott, Dom 313, 314, 367
 Schotten, Raphael 209, 213–215, 218, 220, 225
 Schröder, Gerhard 263
 Schwarzenegger, Arnold V. 367
 Scott, Walter 258
 Sebald, W. G. 325
 Seewald, Franziska 103

 Shanks, Jeffrey H. 126, 328–330, 338
 Shaw, Philip 206
 Shelley, Mary 264, 320
 Shibuya, Tomohiro 210
 Shin, Mija 286, 287
 Shippey, Tom A. 21, 24, 32, 46, 50
 Sidney-Fryer, Donald 328, 329, 352, 363
 Siitonen, Marko 269
 Sirk, Douglas 321
 Šklovskij, Viktor 49
 Smith, Graham 354
 Sobchack, Vivian 103
 Söchtig, Philipp 207
 Soulages, Pierre 192
 Soule, Jeremy 128–130
 Spencer, Herbert 338
 Spirito, Guglielmo 390
 Spitzer, Manfred 275, 276
 Spitzer, Susan 193
 Spokes, Matthew 288
 Spuybroek, Lars 248
 Stallone, Sylvester 269
 Stanton, Rich 229, 230
 Steininger, Anna 103
 Stendhal 193
 Sternberg, Martin 65–68
 Stifter, Adalbert 383
 Stöcker, Christian 169, 175
 Stoker, Bram 320
 Strank, Willem 102
 Strauss, Richard 45

 Tanimura, Yui 210
 Tarr, Béla 198
 Therrien, Carl 87
 Thomas, David 177, 178
 Tocci, Jason 186
 Todorov, Tzvetan 3, 15, 18, 23, 316
 Tolkien, Christopher 32
 Tolkien, J. R. R. VII, 5, 10, 15, 17, 20, 21–24, 31–77, 88, 89, 127, 149, 150, 154, 155, 183, 189, 260, 262, 263, 283, 294, 305, 320, 330, 331, 335, 339, 351, 379, 384–388, 390–393
 Tolstoi, Lew Nikolajewitsch 384
 Totilo, Stephen 311
 Trakl, Georg 341

Ueda, Fumito 158, 165, 170, 172, 189, 294,
295, 297, 356
Unterhuber, Tobias 134, 139, 148, 152

Vargas Llosa, Mario 386

Vax, Louis 3

Vella, Daniel 250

Venus, Jochen 272–275, 282

Vergil 165, 166

Vöhler, Martin 381

von Matt, Peter 253, 255, 258, 324, 325

Voorhees, Gerald 276

Vorderer, Peter 287, 288

Wagner, Richard 129, 130

Wagner, Pascal 239

Warburg, Aby 29

Weber, David 329

Weber, René 287

Wedel, Michael 80, 88–90, 105

Weinreich, Frank 2, 6, 32, 37, 49, 50, 66, 390

Weiss, D. B. 391

Wells, H. G. 330

Wenz, Karin 271

Whitehead, Dan 116

Wiemer, Serjoscha 111

Williams, Charles 32

Woger, Martin 284

Wolf, Mark J. P. 92, 144, 145

Wood, Robin 8

Yap, Christopher Michael 164, 167, 174, 175

Yates, David 89

Zagal, José P. 366

Zellweger, Renée 319, 323

Zimmer, Hans 323

Zurschmitten, Christof 239